N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

576 FT

III. ÉVFOLYAM 3. SZÁM
1999 MÁRCIUS

576 KONZOL



SAN FRANCISCO
UTCÁIN A PLAYSTATION-ÖS DRIVER-REL

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

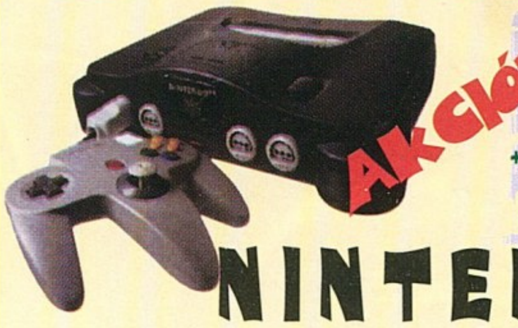
1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



AKCIÓ!

SONY PSX+ DUAL SHOCK +DEMO CD 36999,-



AKCIÓ!

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA 36999,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION PLATINUM CD-K	Fogy. ár
ALIEN TRILOGY	7990.-
BUBBLE BOBLE	7990.-
BUST A MOVE 2	7990.-
COMMAND & CONQUER	7990.-
CRASH BANDICOOT	7990.-
CROC	7990.-
DESTRUCTION DERBY 2	7990.-
DIE HARD TRILOGY	7990.-
FADE TO BLACK	7990.-
FORMULA ONE	7990.-
GRAND THEFT AUTO	7990.-
HERCULES	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	7990.-
LOST WORLD	7990.-
MICKEY MOUSE	7990.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY	7990.-
MOTO RACER II	HIVJ



ODDWORLD ABE 'S ODDYSEE	7990.-
PANDEMONIUM	7990.-
RAYMAN	7990.-
RESIDENT EVIL	7990.-
RIDGE RACER REVOLUTION	7990.-
SOLBLADE	7990.-
SOVIET STRIKE	7990.-
TEKKEN 2	7990.-
TIME CRISIS	7990.-
TOCA TOURING CAR	7990.-
TRUE PINBALL	7990.-
V RALLY	7990.-
WIPEOUT	7990.-

SONY PLAYSTATION CD-K	
A BUG'S LIFE	13990.-
AFL	HIVJ
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AGILE WARRIOR	7990.-
AIR RACE	9990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALUNDRA	13990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ASSAULT	13990.-
ASTERIX	HIVJ
AUTO DESTRUCT	11990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	13990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BATMAN & ROBIN	13990.-



BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
BIOFREAKS	13990.-
BLAM MACHINHEAD	13990.-
BLASTO	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BUSHIDO BLADE	13990.-
BUST A GROOVE	13990.-
BUST A MOVE 3DX	13990.-
BUST A MOVE 4	HIVJ
C3 RACING	13990.-
CARDINAL SYN	13990.-
CASTLEVANIA	11990.-
CBZ	13990.-
CHILL	13990.-
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
CIVILIZATION 2	HIVJ
COLLIN MCRAE RALLY	13990.-
COLONY WARS	11990.-
COMMAND & CONQUER RED ALERT	13990.-
COMMAND & CONQUER RETALIATION	13990.-
CONSTRUCTOR	HIVJ
COOL BOARDERS 2	13990.-
CRASH BANDICOOT 3	13990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CRYPT KILLER	9990.-
CYBERIA	7990.-
DARK FORCES	13990.-
DARK OMEN	13990.-
DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DISRUPTOR	9990.-
DRIVER	HIVJ
DUKE NUKEM 3D	9990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-
DYNASTY WARRIORS	12990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FIFA 98 +JOY	9990.-
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FORMULA KARTS	9990.-
FORMULA ONE 97	11990.-
FORMULA ONE 98	13990.-
FORSAKEN	13990.-



FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
GEX 3	HIVJ
GEX 3D ENTER THE GECKO	9990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO	14990.-
GRID RUN	13990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
HEXEN	7990.-
INDIANA JONES	HIVJ
ISS SOCCER DELUXE	7990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-

JET RIDER 2	12990.-
JUDGE DREDD	11990.-
KICK OFF WORLD	13990.-
KNOCKOUT KINGS 99	13990.-
KURUSHI	7990.-
LAST REPORT	13990.-
LOADED	6990.-
LOST VIKINGS 2	9990.-
LUCKY LUKE	11990.-
MADDEN NFL 99	13990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MARVEL SUPER HEROES	12990.-
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MEDIEVIL	13990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
METAL GEAR SOLID	14990.-
MOTO RACER 2	13990.-
MOTO RACER	12990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTORHEAD	12990.-
MOTORTOON GRANND PRIX 2	13990.-
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 98	13990.-
NASCAR 98 +JOY	9990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 98 +JOY	9990.-



NBA LIVE 99	13990.-
NEED FOR SPEED 2	11990.-
NEED FOR SPEED 3	9990.-
NEED FOR SPEED IV	HIVJ
NEWMAN HAAS RACING	13990.-
NHL 98 +JOY	9990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NINJA	13990.-
ODDWORLD ABE S EXODUS	13990.-
ODT	13990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PEEK PERFORMANCE	11990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PGA TOUR GOLF 98	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
POCKET FIGHTER	13990.-
POINT BLANK	13990.-
POOL HUSTLER	13990.-
POPULOUS THE BEGINNING	13990.-
POY POY	13990.-
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PREMIER MANAGER 99	13990.-
PRINCE NASEEM BOXING	HIVJ
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
QUAKE II	HIVJ
R TYPES	13990.-
RALLY CROSS 2	13990.-
RAPID RACER	9990.-
RASCAL	14990.-
RAYMAN 2	HIVJ
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL 2	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
ROLLCAGE	HIVJ
RUGRATS	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SPACE JAM	7990.-
SPAWN	13990.-



SPEEDSTER	13990.-
SPORTS CAR GT	HIVJ
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
SPYRO THE DRAGON	13990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STAR WARS - MASTERS OF TERAS KASI	13990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER COLLECTION	13990.-
STREET SKATER	HIVJ
SUPER PANG COLLECTION	12990.-
TAI FU – WRAITH OF THE TIGER	HIVJ
TEKKEN 3	9990.-
TENCHU	13990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
TETRIS PLUS	12990.-
THE GRANSTREAM SAGA	13990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
TIGER WOODS 99	13990.-
TOCA TOURING CAR 2	13990.-
TOMB RAIDER 2	13990.-
TOMB RAIDER 3	13990.-
TOMBI	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TREASURES OF THE DEEP	12990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL	HIVJ
VIPER	9990.-
VIVA FOOTBALL	HIVJ
VMX RACING	13990.-
VS	13990.-
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	HIVJ
WIEVPOINT	9990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WORLD CUP 98	13990.-
WWF WARZONE	13990.-
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	13990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

	Fogy. ár
AEROFIGHTERS ASSAULT	16990.-
AEROGAUGE	16990.-
AIRBOARDER 64	16990.-
BANJO KAZOOIE	16990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	HIVJ
BIOFREAKS	16990.-
BLAST CORPS	9990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN 64	15990.-
BOMBERMAN HERO	15990.-
BUCK BUMBLE	16990.-



BUST A MOVE 2	16990.-
CHAMELEON TWIST 2	HIVJ
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
CRUISIN USA	14990.-
CRUISIN WORLD	16990.-
DARK RIFT	14990.-
DIDY KONG RACING	14990.-
DOOM 64	16990.-
DUAL HEROES	16990.-
DUKE NUKEM 64	16990.-
DUKE NUKEM ZERO HOUR	HIVJ
EXTREME G 2	16990.-
F ZERO X	16990.-
F1 GRAND PRIX	16990.-
F1 POLE POSITION	15990.-
FIFA 98	16990.-
FIFA 99	17990.-
FIGHTERS DESTINY	16990.-
FORSAKEN	16990.-
GEX 64	16990.-
GLOVER	16990.-
GT 64	16990.-



HEXEN	16990.-
IGGY 'S RECKING BALLS	16990.-
JAMES BOND 007 - GOLDEN EYE	16990.-
KNIFE EDGE	16990.-

LAMBORGHINI	16990.-
LEGEND OF ZELDA	16990.-
LYLAT WARS	12990.-



MACE	16990.-
MADDEN NFL 99	16990.-
MARIO KART 64	16990.-
MARIO PARTY	HIVJ
MICRO MACHINES 64 TURBO	HIVJ
MISCHIEF MAKERS	15990.-
MISSSION IMPOSSIBLE	16990.-
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	16990.-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	16990.-
MYSTICAL NINJA	16990.-
NAGANO ICE HOCKEY	16990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA HANGTIME	16990.-
NBA LIVE 99	16990.-
NHL 99	16990.-
OFF ROAD CHALLENGE	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
QUAKE 64	16990.-
QUAKE II	HIVJ
ROBOTRON X	16990.-
S.C.A.R.S.	16990.-
SAN FRANCISCO RUSH	15990.-



SOUTH PARK	HIVJ
SPACESTATION SILICON VALLEY	16990.-
STAR WARS – ROGUE SQUADRON	17990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS	16990.-
TETRISSPHERE	13990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	17990.-
V RALLY 99	16990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WAYNE GRETZKY HOCKEY	16990.-
WETRIX	15990.-
WIPEOUT 64	16990.-
WORLD CUP 98	14990.-
WWF WAR ZONE	16990.-
ZELDA	17990.-

COLOR GAME BOY

	Fogy. ár
CARROT CRAZY	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CRAZY CASTLE 3	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
LAS VEGAS	9990.-
MEN IN BLACK	9990.-
MONTEZUMA'S REVENGE	9990.-
MORTAL KOMBAT 4	9990.-
NBA JAM	9990.-
PITFALL	9990.-
POCKET BOMBER MAN	7990.-
POWER QUEST	9990.-
QUEST FOR CAMELOT	9990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	9990.-
RATS	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TETRIS DX	7990.-
TUROK 2	9990.-
TWOOBLE	9990.-
WARIOLAND II	HIVJ
ZELDA	9990.-

GAME BOY

	Fogy. ár
ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ALIEN VS PREDATOR	7990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOMBERMAN	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DER GLOCKNER VON NOTRE DAME	9990.-
DESERT STRIKE	7990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DUCK TALES	6990.-
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-
F1 RACE	7990.-
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FLINSTONES	6990.-
GHOST BUSTERS II	7990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HME ALONE 2	7990.-
HUGO 2	9990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK II	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
LEMMINGS	7990.-
LION KING	6990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
MEGAMAN II	7990.-
MEGAMAN	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
MYSTICAL NINJA	7990.-
NBA JAM	7990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
PRIMAL RAGE	7990.-
REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
RETURN OF THE JEDI	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBIN HOOD	7990.-
SMALL SOLDIERS	9990.-
SMURFS 2	7990.-
SPEEDY GONZALES	6990.-
SPIDERMAN XMEN	6990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	7990.-
STREET FIGHTER II	7990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND	6990.-
SUPERMAN	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
TINY TOONS ADVENTURE	7990.-
TINY TOONS MONTANAS ...	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TRUE LIES	6990.-
TURN AND BURN	7990.-
TUROK	9990.-
WARIOLAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORLD CUP 98	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB - 4 színben	2999,-
Memory Card 2MB - 5 színben	4999,-
RFU Adapter	6999,-
Sony Memory Card 1MB - 6színben	4999,-
Sony Egér + Mouse Pad	9999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Sony Multitap elosztó	9999,-
Full Throttle Wheel - Dual Shock	24999,-
Scorpion Gun G-Con Komp. - 2 színben	9999,-
X-Plorer V2.0 Kártya	9999,-
G-Con45 Namco Light Gun	11999,-
Predator 2 Gun + Pedál (G-Con Komp.)	14999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Dual Force Analogue Controller	7999,-
Cyber Shock Controller - Dual Shock	7999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Chameleon Pad - 9 színben	4999,-
Mad Catz Kormány - Dual Shock	24999,-
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

NINTENDO 64

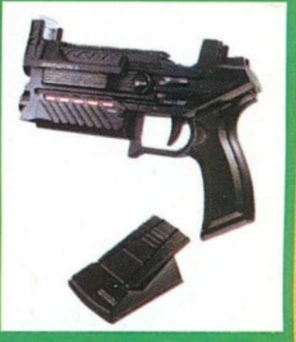
Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	3999,-
Memory Extension Pack - 4MB	11999,-
RFU Adapter	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-



PSX Full Throttle Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999,-



PSX Predator 2 Gun (Pedállal)
G-Con Kompatibilis
14999,-



PSX Scorpion Gun
G-Con Kompatibilis
9999,-



PSX X-Plorer V2.0
9999,-



Hyper Mouse + Mouse Pad
4999,-



N64 Memory Extension Pack - 4MB
11999,-



PSX Primal Pad Dual Shock
9999,-



PSX Dual Force Analogue
7999,-



PSX Sony Dual Shock Controller
9999,-



Cyber Shock PSX Controller - Dual Shock
7999,-

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM



Beetle Adventure Racing



Kensei



Psybadek



Top Gear Overdrive



Driver



Legend



All Star Tennis '99

kiadványban megjelent szöveges
s illusztrációs anyagok
ármilyen módon való újra felhasz-
álása csak a kiadó engedélyével
ehetséges. ISSN 1417-9296
yomás: Grafit Pencil Nyomda
udapest
aptulajdonos: Balogh Zsolt
őszerkesztő: Martin
apterv: Molnár Dénes
s Kovács Ildi
yomdai előkészítés:
ismarosi Renáta
evilágítás: Recent Kft.
iadja a Comgame Kft.,
137 Budapest,
ergely Gy. utca 17.
evélcím: 1389 Budapest,
f.: 132.
erjeszti a Hírker Rt,
H Rt és alternatív
erjesztők
lőfizethető: 576 KByte
Comgame Kft.),
389 Budapest,
f.: 132.
-mail: 576kb@irisz.hu
ímlap: Driver

aktuális 15

Bánattal és örömmel vegyes hónap volt ez a március. Az Aktuálist ezért a jó dolgokkal kezdeném, mert abból kevesebb volt. Végre befejeztem ezt a számot! Ennyi. Nekem nagy boldogság, nektek is, íme itt van. A Driver-rel kapcsolatban annyit kell megjegyeznem, hogy tudomásom szerint mi vagyunk az első európai újság, akinek – a címlap fejében – a birtokába jutott a végleges tesztverzió. Ez tehát majdnem világpremier!

Szomorúságból persze sokkal inkább kijutott nekünk. Elvesztettük ugyanis szeretett és mindenki által tisztelt "nagyfőnökünket", Dr. Balogh Lajost, aki fantasztikus képességgel látta át az újságok – s ezzel együtt a főszerkesztők és tesztelők – körül uralkodó káoszt, és minden esetben szilárdan kézben tartotta azt. Keményen, de igazságosan vezetett minket a lapkészítés minden hónapban ránk leselkedő buktatói között, és elsősorban neki köszönhető, hogy az 576 Konzol létrejött, és egyáltalán eljutott idáig. Az is az ő érdeme természetesen, hogy az 576 Shopok jelenleg Magyarország legismertebb játékszaküzletei, hiszen megfontolt tanácsai és szakmai tapasztalata nélkül talán már rég elvesztünk volna a bürokrácia útvesztőiben – de legalábbis a mérhetetlen és átláthatatlan papírmunkában.

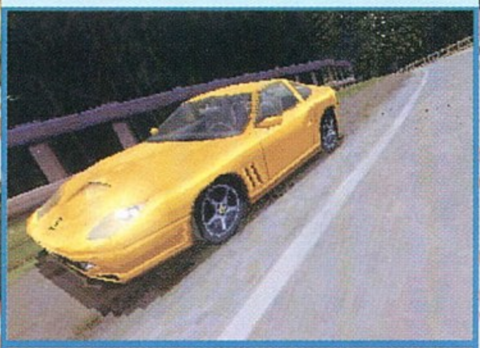
Lényét pótolni nem tudjuk, a sok gond most a mi nyakunkba szakadt. De az életnek most is tovább kell mennie a maga útján! 576 Konzol lesz a jövő hónapban is, a boltokban pedig ezután is megtaláljátok a legfrissebb választékot.

Martin

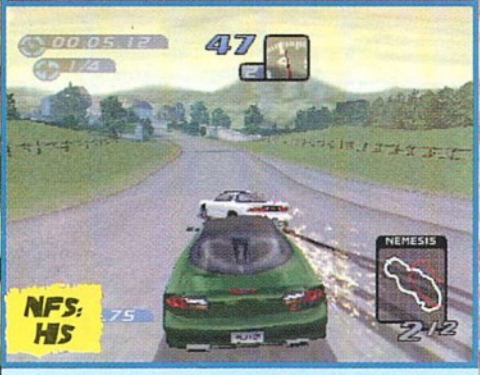


NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

A Need for Speed trilógia most újabb taggal bővül. Az NFS3 sikere után az Electronic Arts viharos gyorsasággal látott neki a folytatás készítésének, melyben inkább a finomításokra helyezték a hangsúlyt. Így például már beláthatunk az autók üvegein, vezethetünk napnyugtánál, de lesz rendőrségi üldözés is. Rengeteg új autó (sérülhetnek is, és el is vesztheted őket), rengeteg új pálya (egy véletlenszerű pályagenerátorral), Analóg stick és Dual Shock támogatás. Ez lesz a Need for Speed folytatása az alábbi autókkal: BMW M5, BMW Z3, Ferrari 550 Maranello, Ferrari F50, Lamborghini Diablo SV, Chevrolet Corvette C5, Pontiac Firebird T/A, Chevrolet Camaro Z28, Mercedes CLK GTR, Mercedes SLK 230, McLaren F1 GTR, Jaguar XKR, Aston Martin DB7, Chevrolet Caprice. Tervezett megjelenés: '99, április.







JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

A Sony gondolt egyet és felkérte a kínai (?) származású amerikai akciósztárt, hogy legyen főszereplője egy verekedős játéknak. A 3D-s mászkálós verekedős játéknak már megjött egy korai verziója, mely alapján bátran állíthatom: kegyetlen jó lesz. A program azért tud ilyen élethű lenni, mert Jackie testfelépítését és mozgásait egy az egyben vitték számítógépre, amelyek aztán visszaköszönnek a képernyőről. A történet során háztetőkön kell ugrálnunk, bárokban kell rendet tennünk, és még a föld alá is kerülhetünk. Tervezett megjelenés: '99, szeptember.







SOUL OF THE SAMURAI

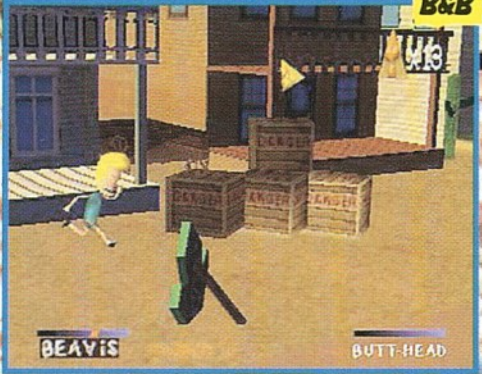
Itt a Konami válasza a Tenchu-ra. Ebben a játékban a szamurájok titokzatos világába nyerhetünk bepillantást, méghozzá két választható karakter segítségével. Az egyik Kotaro, aki egy óriási kardal szabdalja ellenfeleit, a másik egy bájos hölgy, két kis késsel. A történet állítólag olyan összetett lesz, mint a Metal Gear Solidé, persze itt elsősorban a gyilkoláson lesz a hangsúly. Amúgy elég sok vér fog folyni a képernyőn. Tervezett megjelenés: '99, szeptember.



BEAVIS AND BUTT-HEAD: GET BIG IN HOLLYWOOD

A GT Interactive játékosítja meg nekünk minden idők két leglököttebb társát, Beavist és Butt-Headet. Ha láttátok anno a mozifilmet, akkor ott megtudhattátok, hogy hőseink egy kalap pénzzel lenyomták Amerikát. A mostani változatban az angyalok városában, Los Angelesben kell különféle feladatokat megoldanunk. A terep raytrace megoldással készült, és olyan 3D-s mozgásszabadságunk lesz, mint a Mario 64-ben. Tervezett megjelenés: '99, október.





DRAGON VALOR

A Namco is belekóstol a RPG-k világába és a Final Fantasy után szabadon egy hasonszőrű program kódolásába fogott. Tehát a megfelelő kalandelemek mellett nagy szerepet kap majd a harc is. Szintén sokfajta karakter közül választhatunk. Tervezett megjelenés: '99, október.





BLOODY ROAR 2

A mostanában feltámadni kívánó Virgin fogja kiadni a tavalyi év egyik meglepetésjátékának folytatását. Meglepetés, mert képes volt a Martint is lekötni, az pedig nem sokaknak sikerül mostanában. A folytatás szokás szerint több karaktert, szebb mozgásfázisokat és jobb játékmenetet ígér. Tervezett megjelenés: '99, szeptember.



ROLLCAGE

A Psygnosis mindig is élen járt a PSX-es játékok fejlesztésében, főleg a kezdetekben, amikor is csináltak egy Wipeout-ot. Aztán egy új ötlet pattant elő a programozók agyából (talán miután meglátták a SCARS-t...). Egy autóversenyről van szó, méghozzá olyan autókkal a főszerepben, ahol nem számít melyik részén gurul, mindig talpon marad. Így könnyen felgurulhatsz egy barlang falára is, akár 500 kilométeres sebességgel. Én már kipróbáltam, eszméletlen gyors, plusz fegyverekkel semlegesíthetjük az ellenfeleket. Tervezett megjelenés: '99, május.



BUST A GROOVE 2

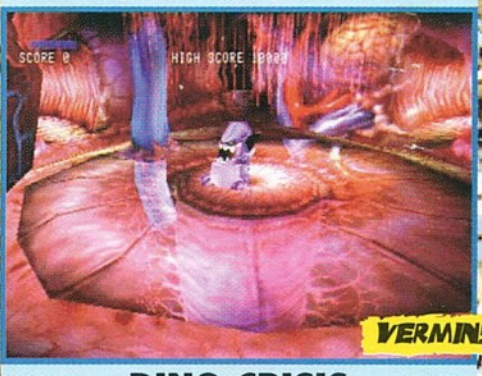
Az Enix-nek köszönhetően tavaly egy csodálatosan játszható, izgalmas táncjáték jött szerkesztőségünkbe, amit meglátva eldobtam az agyam. Nagyon jó hangulata volt, amit a frankó zenének és a figurák tökéletes mozgásának köszönhetett. A folytatás több karaktert ígér – méghozzá egy új opcióval, amiben a parkban tudsz versenyt táncolni. Tervezett megjelenés: '99, október.





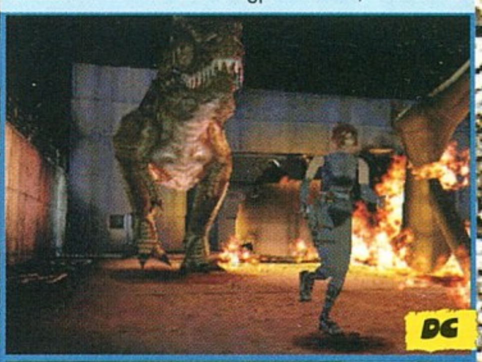
VERMIN!

Hát ennek az Eidos-nak aztán vannak bizarr ötletei. Most készülő játékukban egy férget irányítasz, aki halott emberek testeiben mászkál. Mivel abban a korban még nincsenek kifejlesztve a gyógyszerek az ilyen férgekre, bátran kukacoskodhatsz bárkiben. Aztán megjelenik egy Dr. Cautious nevezetű fazon, aki különböző szérumokat kezd gyártani. Innen már egy kicsit akció szaga van a dolognak... Tervezett megjelenés: '99, május.



DINO CRISIS

Azt hiszem, hogy ideje lesz egy új nevet a nevünkbe vésnünk. Gondolok most itt Reginára, a Capcom legújabb fejlesztésének főszereplőjére. A projectet Shinji Mikami neve fémjelzi, egyébiránt ő volt a Resident Evil szülőatyja is. Ami a stílust illeti, a Dino Crisis szintén egy horror/akció játék lesz, ám a kamera most folyamatosan pásztázza a gyönyörű 3D-s polygonokból álló hatalmas terepeket. A fejlesztések együtt folynak a Resident Evil 3-al, így a Dino Crisis egyfajta előfutárnak tekinthető. Biztos, hogy még foglalkozunk vele. Tervezett megjelenés: '99, december.

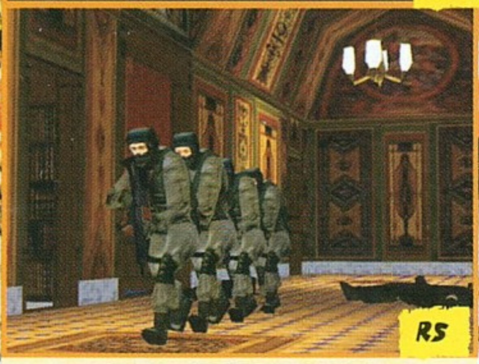




RAINBOW SIX

Végre N64-re is lesz egy igazi kommandós játék! A Red Storm jóvoltából a sikeres PC-s játék átirata készül, mely ügyesen ötvözi a stratégiai és akció elemeket. A főszereplő Te vagy, egy kommandós csoport tagja, aki sokszor fontos döntéshelyzetbe kerül. Hol egy bombát kell hatástalanítani, hol túszok élete a tontos. Egy a lényeg: mindig épp bőrrel jöjjünk ki a bevetésekből. Ezt akár ketten is megtehetitek osztott képernyőn keresztül. Tervezett megjelenés: '99, szeptember.









LAST LEGION UX

A játék, amit 2 éve fejlesztenek. A játék, mely végre helyrerázza az akciót szeretők lelkivilágát. A Hudson Soft Japánban megjelent lépegetős játéka frenetikus sikert aratott. A játék főszereplői a mechek, azaz a lépegető robotok, amiket emberek irányítanak. A játék fő ütőkártyája a fantasztikus hangulat lesz, annál is inkább, mivel a bejárható területe monumentális. Természetesen 2 játékos osztott képernyő is van. Tervezett megjelenés: '99, október.

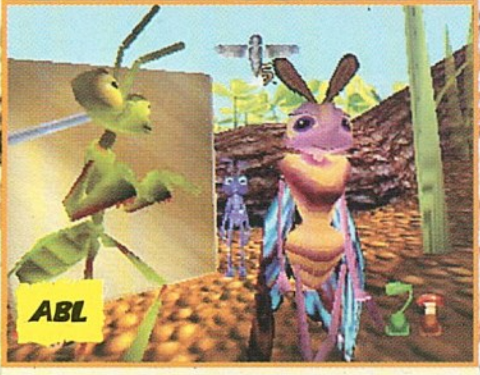




A BUG'S LIFE

Az Activision-nek sikerült nyélbe ütnie egy üzletet a Disney-vel, ami lehetővé teszi neki, hogy a Playstation-ön már megjelent Bug's Life végre átkerüljön N64-re. A 3D-s platformer játék 15 pályát tartalmaz, plusz 3 rejtettet. A kazetta még tartalmazza az eredeti hangokat, valamint az átvezető animációkat. Rumble Pak támogatás van. Tervezett megjelenés: '99, május.





JEFF GORDON XS RACING

Jeff Gordon. Mond valakinek ez a név valamit? Ha nem tudnátok, ő egy, a híres Nascar versenyzők közül. A versenyek Amerikában folynak, több száz körön keresztül, egy körpályán. Nem egy izgalmas feladat, éppen ezért a fejlesztő ASC Games az egész környezetet a jövőbe helyezte. A grafikus motor akár 12 autót is mozgat egyszerre, a 8 csillogó-villogó pályán. Osztott képernyő és teljesen dilis futurisztikus akadályok is rendelkezésre állnak. Tervezett megjelenés: '99, október.

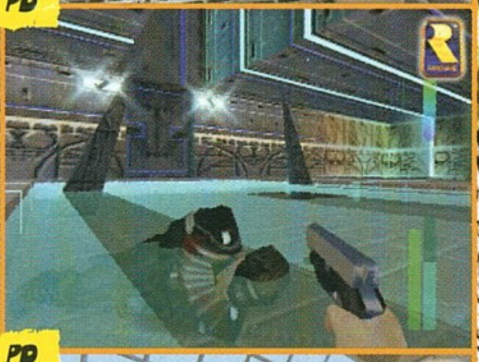


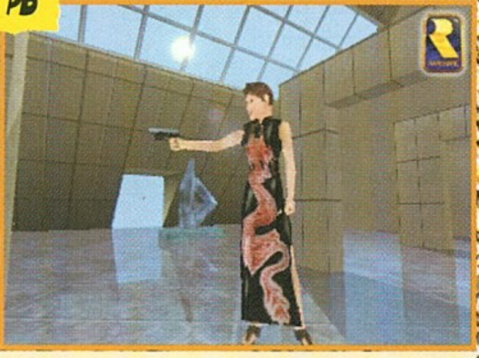


PERFECT DARK

A Rare saját szemszögből játszódó akciójátékáról már egyszer beszámoltunk, most azonban mégis újra elővesszük, mert egy kicsit csúsznak a fejlesztések. A fő okok között a kidolgozottság továbbfejlesztését említik, mert a fejlesztők nagyon készülnek rá, hogy megdöntsék a Goldeneye sikerét (amit szintén ők csináltak). A 2023-ban játszódó 12 pályás játék során akár a víz alá is eljuthatunk, nem beszélve a négyes osztott képernyőről. Tervezett megjelenés: '99, november.







EARTHWORM JIM 3D

Egy régi ismerős, új köntösben! Anno még a Shiny kezdte el azt a Nintendós sorozatot, amiben egy földigiliszta volt egy főszereplő, most a Vis Interactive folytatja. A 6 hatalmas pályát magában rejtő kazetta több éve fejlesztés alatt áll, s ha minden igaz, végre sikerült egy biztos kiadót találni. A Virgin-Interplay páros szponzorálása mellett lát majd napvilágot ez a 3D-s, kicsit bohókás platform játék. Tervezett megjelenés: '99, október.





CALIFORNIA SPEED

Az Atari és a Midway játéka két programból állt össze. A San Francisco Rush és a Crusin USA egyvelegéből született ez az arcade versenyjáték. 11 pálya alapból, plusz 5 rejtett, melyek mindegyike egy különlegességet rejt magában. Mert az összes pálya valamilyen témához kapcsolódik. Valahol például csupa-csupa számítógép látható a háttérben. Tervezett megjelenés: '99, szeptember.



TWELVE TALES: CONKER 64

Ismét egy Rare játék van készülőben, mégpedig egy újabb platform. A főszereplő ezúttal egy mókus, akivel a Mario 64-hez hasonlóan 3D-s terepen mozoghatsz. Ugyanúgy tudsz majd sokfajta extrém mozgást is csinálni, mint például úszni, vagy repülni. A grafikát meglátva a földbe gyökerezett a lábam, pedig ezek csak állóképek. Azt hiszem a Banjo-Kazooie alkotói ismét minőséget fognak lerakni az asztalra. Tervezett megjelenés: '99, június.

JÁTÉK!!!

Márciusban is óriási nyereményekért folyik a verseny, ahol nincs is más dolgod, csak helyesen válaszolni a feltett kérdésekre. A válaszokat levélben, levelezőlapon, faxon vagy e-mailen adhatjátok fel.

Beküldési határidő: Április 18.

Címünk:

1389 Budapest, Postafiók 132.

Az Electronic Arts fogja kiadni a Superbikes című programot, aminek egy promóciós videókazettáját lehet megpályázni.

■ A kérdés (roppant nehéz lesz): ki az 576 Konzol főszerkesztője?

A borítékra írjátok rá:

"EA játék"

Következő nyereménytárgyaink felettéb értékesek, mert 7 db EREDETI Medievil-ről van szó. A játékról 9. számunkban olvashattatok, így talán nem lesz olyan nehéz a válaszadás.

■ Mégpedig arra a kérdésre, hogy összesen hány perc CG animáció található a játékban összesen?

A borítékra írjátok rá:

"MEDIEVIL játék"

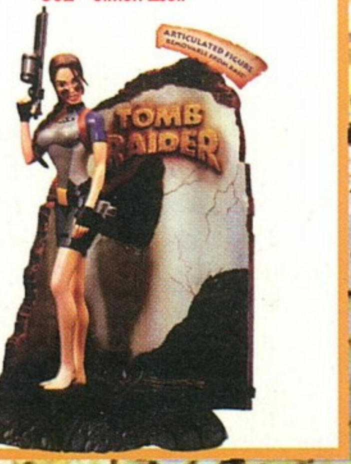
Februárban 10 Need for Speed kulcstartó volt a puttonyunkban, amit 10 olvasónak adunk oda. A nyerteseknek gartulálunk, a nyereményeket postáztuk.

"NFS játék"

Milley István - Zalaegerszeg
Taskóné Lénárt Krisztina - Nagykáta
Sindelberger Zsolt - Nagykanizsa
Pataki Tibor - Ráckeve
Bodó Gábor - Kajászó
Paulik László - Nagymaros
Takáts Attila - Százhalombatta
Hortváth Ádám - Budapest
Barna Miklós - Tatabánya
Molnár Zoltán - Szombathely

Előfizetőink között is tartottunk egy sorsolást, ahol a lentebb látható gyönyörűséges Lara Baba talált gazdára, s rögtön 3 példányban. Látjátok, előfizetni mindig érdemes...
Ne lepődjetek meg a postáson, amikor valami hatalmas nagy csomaggal csönget be hozzátok, mert az bizony a nyeremények lesz!!!

383 - Barta Tibor
449 - Kontler Zsolt
502 - Simon Zsolt



POPULOUS

THE BEGINNING

Akik kicsit régebb óta foglalkoznak videó és számítógépes játékokkal – és korábban rendelkeztek egy Amigával – azok számára bizonyára ismerősen cseng a Populous neve. Ez a játék kb. tíz évvel ezelőtt jelent meg Amigára és óriási sikert ért el, ezért a második rész sem váratott sokat magára. Összességében a Populous első két részéből milliókat adtak el. A játék alapkoncepciója nagyszerű volt, egy olyan stratégia játékra kell gondolni, amelyben a játékos egy istent alakít, és az a feladata, hogy minél több hívőt szerezve küzze az ellenséges isteneket – és azok hívőit – a világból. A játéknak nemrég jelent meg a harmadik része PC-re, és szerencsére már konzol vonatkozása is van, hiszen a készítő Bullfrog és a kiadó Electronic Arts végre megjelentette a Populous 3-at PlayStation-re is.



A KEZDET

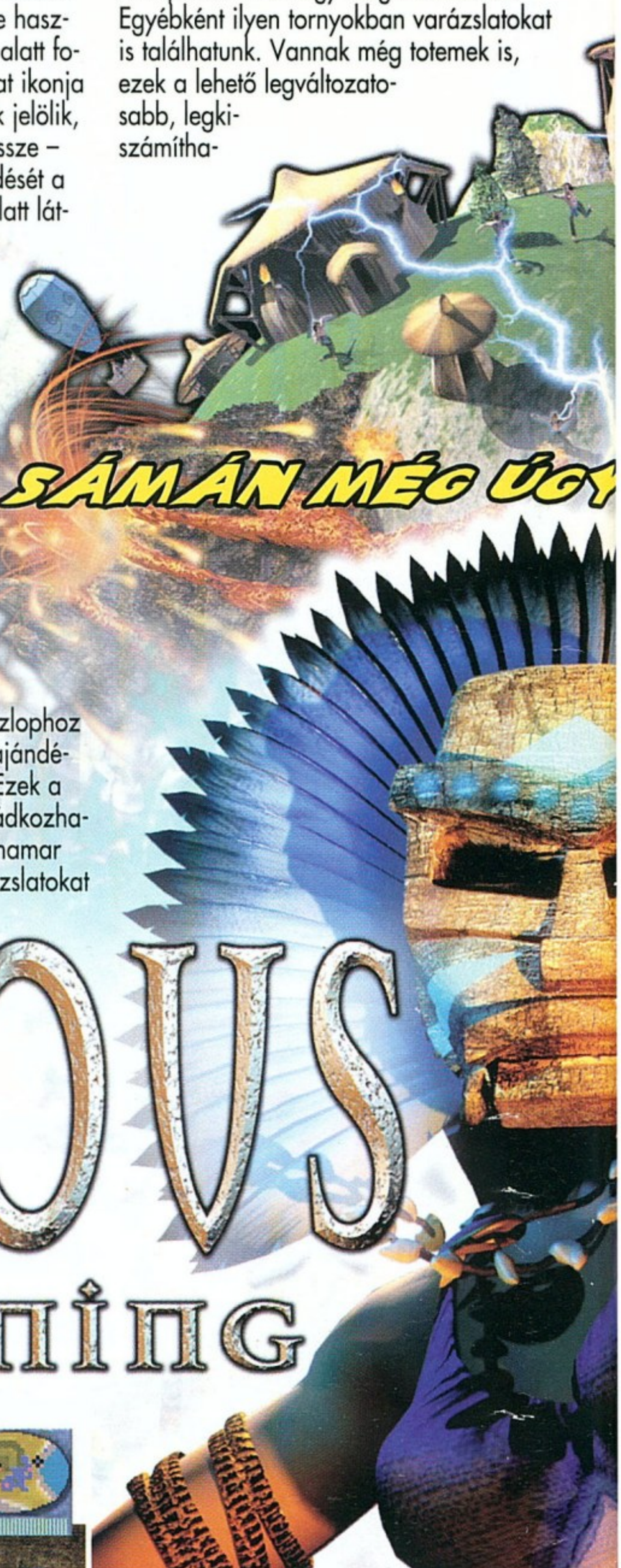
Az új részhez egészen ötletes történetet találtak ki a készítők. A Populous 3 ugyanis az előző részeknek nem a folytatása, hanem az előzménye. Itt tehát – szakítva a hagyományokkal – nem egy isten szerepét kell eljátszanunk, hanem egy sámán nőt, aki isten szeretne lenni. Hogy elérje célját, el kell pusztítania az ellenséges sámánokat, illetve azok hívőit (lásd az introt). Miután kigyönyörködtük magunkat a kezdőfilmben, a főmenüben a szokásos dolgokat találjuk. A New Game-nél kezdhetünk neki a nagy kalandnak, azaz az istenné válás rögös útjának. Összesen 24 küldetés áll előttünk, melyek fokozatosan nehezednek. Az elején még elég könnyű a dolgunk de később – az ötödik-hatodik küldetéstől kezdve – rendkívül nehézzé válhat a játék. A Load Game-nél állásunkat tölthetjük be. Az Optons-ben a szokásos finomságokat állíthatjuk át, illetve be, a Dual Shock-os rázást például érdemes. A Tutorial-nál némi bemutatót nézhetünk meg arról, hogyan is kell játszanunk, kezdés előtt érdemes végigmenni rajta.

A játék központi szereplője értelemszerűen a sámán. Ha ő esetleg meghal, akkor – ha maradtak még híveink – a "kő-kör" közepén feltámad. Persze a dolog nem ilyen egyszerű, mivel ilyenkor a sámánunk manájának harmada – ami a varázslatokhoz kell – átszáll az ellenfelünkhöz, ami elég kellemetlen. Ez persze visszafelé is igaz. A küldetéseink kezdetben még elég egyszerűek: házakat kell építenünk, katonákat kiképeznünk, és így elpusztítani az ellenséges sámánokat, de később már nyakatekertebb feladatokat is kaphatunk. Hogy mi az aktuális küldetés, azt mindig a pálya elején mondják el, illetve a Pause menüben a Mission Brief-nél hallgathatjuk meg (érdemes mindig jól megfigyelni, hogy mi az aktuális feladat).

KEZELÉS



Az irányítás kapcsán a következőket tudom elmondani: A Háromszöggel azonnal a sámánunkat jelölhetjük ki. Ha ilyenkor még egyszer rányomunk, a kamera azonnal ráugrik. A Négyzettel varázsolhatunk. Az X-szel jelölhetjük ki a többi egységet – parasztot, katonát – míg a Körrel leléphetünk róla. Ha nyomva tartjuk az X-et (akárcsak a C&C-ben) több egységet jelölhetünk és mozgathatunk egyszerre. Az L1-R1 gombokkal forgathatjuk a kamerát. Amúgy érdekes és hasznos dolog a jobb felső sarokban található térkép, melyre ha rányomunk, a kép a kijelölt pontra ugrik. Ha a Select-et nyomunk, a világűrből is megcsodálhatjuk az adott bolygót. Az L2-vel megnézhetjük, hogy híveink éppen milyen tevékenységet folytatnak. A legizgalmasabb gomb kétség kívül az R2, amivel egy menüt hívhatunk elő. Ez a varázslatok menüje, itt választhatjuk ki, hogy a Négyzettel milyen varázslatot akarunk használni. A varázslatokból kétfélét találhatunk. Vannak az úgynevezett "egyszer használatos" varázslatok, amelyeket csak az adott pályán lehet megszerezni, majd ha elsütöttük, el is veszi tőlünk a játék. Ennek az az előnye, hogy nem kerül manába (az ilyen varázslatok felett piros pontok vannak). A másik típusú varázslat az, amelyik állandóan megvan, de használata manába kerül, ami a játék alatt folyamatosan töltődik. Ezt a varázslat ikonja alatt kis csíkocska jelzi (kék pontok jelölik, hogy hány adag varázslat gyűlt össze – max. négy lehet). A manánk töltődését a jobb felső sarokban a kis térkép alatt láthatjuk. Egyébként a varázslatunk töltődését ki is kapcsolhatjuk, ha a Négyzettel rányomunk az ikonjára, ez arra jó, hogy ilyenkor a többi varázslat gyorsabban töltődik. Ideális, ha nagy mana igényű varázslatot akarunk feltölteni. Az egyszer használatos varázslatokat egyébként a bólogató oszlopokból szerezhetjük meg. Csak szedjünk össze néhány embert és nyomjunk rá a kiválasztott toronyra, ilyenkor embereink odamennek, és imádkozni fognak az oszlopnak, illetve az oszlophoz tartozó istennek, aki hálából megajándékoz minket valamilyen mágiával. Ezek a varázslatok addig élnek, amíg imádkozhatunk az oszlophoz, ami azonban hamar eltűnik. Így érdemes ezeket a varázslatokat későbbre (a pályák végére) tartogatni. Ha kétszer lenyomjuk az R2-t, akkor az építkező menü jön be. Itt kiválaszthatjuk, hogy mit akarunk építeni, majd lerakhatjuk az alapját. Az összes lapnak sárgának kell lennie, hogy felhúzhassuk az épületet és érintkeznie is kell – nem szorosan – a többi épülettel. Miután megvan az alap, parasztjaink munkához is látnak, és elkezdik építeni a kívánt építményt. Az ehhez szükséges egyetlen nyersanyagforrás a pályákon található fa lesz. Ezek, ahogy parasztjaink vágják őket, szép lassan "összemennek", majd eltűnnek. Ezt megelőzendő a kis facsemetéket hagyjuk életben, mert egy idő után visszanőnek, ez rendkívül fontos lehet a későbbi "fahiányos" pályákon. Épületeket szintén varázstornyokból szerezhetünk, ám ezek nem bólogatnak, és csak a sámánok imádkozhatnak hozzájuk. Az épületekre amúgy még visszatérek. Egyébként ilyen tornyokban varázslatokat is találhatunk. Vannak még totemek is, ezek a lehető legváltozatosabb, legkiszámíthatatlanabb dolgokat teszik a pályán: például utat nyitnak meg, vagy hegyeket pusztítanak el. Egyébként néha az se mindegy, hogy egy toronyhoz vagy totemhez hányan imádkoznak. Ezt, hogy hány ember kell az adott toronynak, úgy tudjuk megnézni, ha rányomunk az X-szel. Az összes toronytípusra és totemre is elmondható, hogy a játék a lehető legszemetebb helyre rakja őket: például az ellenfél bázisának közvetlen közelébe, így megszerzésük nem kis áldozatokkal fog járni.



KASZTOK

Összesen hat kasztot találhatunk a játékban, lássuk ezeket:

Vademberek: ők teljesen semlegesek, nem ártanak senkinek, és őket is mindenki békén hagyja, nem is csinálnak semmit, csak járkálnak és békésen falatoznak a fák gyümölcseiből. Azonban nem teljesen függetlenek, mivel egy jól irányzott térítő varázslattal átállíthatjuk őket a mi oldalunkra, így máris parasztot csinálhatunk belőlük. Ezt az ellenséges sámánok is előszeretettel alkalmazzák, így nem árt, ha gyorsan áttérítünk annyi vadembert, amennyit csak tudunk, ez főleg olyan pályán fontos, ahol nagyobb mennyiség található belőlük.







Parasztok: Kétségtelenül a legfontosabb kaszt. Egyrészt velük építhetünk, illetve állíthatunk helyre épületeket. A helyreállítást külön meg kell nekik parancsolni (ha nincsenek a közelben), az építkezéshez azonban maguktól hozzákezdenek. Persze mi is küldhetjük őket dolgozni. Másrészt van egy kellemes tulajdonságuk is, szaporodnak mint a nyulak. Ez már csak azért is jó, mert a parasztokból képezhetünk ki harcost, prédikátort, illetve a többi kasztba tartozó egységeket. Ahhoz, hogy sokasodjanak, legalább két parasztot kell egy házban rakatnunk, akik rövid idő múlva gondoskodnak a fajfenntartásról. Harcban nem igazán jeleskednek, nem is érdemes erre használni őket.

Harcosok: Ahogy nevük is mutatja, velük harcolhatunk. Nem tudnak szaporodni, valamint építkezni sem, de a közelharcban megállják a helyüket. Mindig tartsunk közöttük prédikátort vagy tűzharcost mivel csak így képesek igazán megmutatni mire képesek. Egy harcos elbánik akár négy paraszttal is.

Prédikátor: A játék legfontosabb emberei, mivel velük áttéríthetjük a mi oldalunkra az ellenfél harcosait és parasztjait. Egy csapat harcosnak például esélye sincs akárcsak egy prédikátorral szemben, mivel az elkezd szónokolni, az emberek leülnek mellé, és egy idő után átállnak. Általában az ellenfeleink is előszeretettel alkalmaznak prédikátorokat. Ha a hittérítés közben valaki megzavarja a bulit, mondjuk egy tűzharcos, sámán, vagy egy másik prédikátor, akkor a "hívői" azonnal megölik. Érdemes mindig tartani belőle párat, már csak az ellenfél prédikátorai miatt is. Ha jól használjuk a prédikátorokat, akkor a pálya megnyerését is jelentheti (mindig próbáljunk beküldeni párat az ellenfél városába, mivel egy-két kamikaze akcióval jelentősen legyengíthetjük őket).

Tűzharcos: Rendkívül jó tulajdonsága, hogy az ellenséges egységeket messziről képes lelődözni. Csúnya, ám de hatékony taktika, ha az ellenfelünket a tengerbe lőjük, mivel ilyenkor azonnal meghal. Közelharcban nem túl jó, ilyenkor szüksége van egy-egy harcos segítségére. Amúgy a prédikátor ellen ő sem védett, azaz átállítható, így jobb, ha van mellette prédikátor is.

Kém: Vele szabadon járhatunk-kelhetünk az ellenfél falujában, és itt az építkezéseket is lassíthatjuk. Érdemes párat kiküldeni, mivel ezzel sok bosszúságot okozhatunk ellenfeleinknek. Persze legyünk óvatosak, mert a kémek felismerik egymást, azaz ha az ellenfelünknek is vannak ilyen egységei, azonnal észreveszik a "téglánkat".

Egyébként azt, hogy az adott kasztból éppen mennyi emberünk van, a bal oldalon láthatjuk.



ÉPÜLETEK

Most pedig jöjjenek az épületek.

Tűzrakás: Nem igazán épület, de az építő menüből érjük el. Az egyetlen funkciója, hogy embereinknek pihenőt biztosítson. Ha a kijelölt egységeket pihenni küldjük, ők elkezdenek ugrálni a tűz körül, és ha valaki a közelükbe merészkedik, azonnal megtámadják, így őrhelyként is remekül funkcionál. Szerencsére nyersanyag sem kell hozzá.



Parasztház: Parasztjaink itt érzik magunkat a legjobban, és itt szaporodnak is. Ahogy gyarapszik a család, úgy lesz egyre kisebb a házikó, ezért a bentlakók egy idő után felújítják, pontosabban tágasabbá teszik házukat. Ha valakit ki akarunk küldeni a házból, csak nyomjunk rá az X-szel a házra, és máris meghatározhatjuk, kit akarunk munkába fogni (legalább kettőt mindenképpen hagyjunk bent). Egyébként, hogy meg legyen a kellő számú emberünk, mindig érdemes sok parasztházat építeni.

Átképzőhelyek: A többi épületben Templom, Barakk stb. a parasztjainkat képezhetjük át másik kasztokba (prédikátor, harcos), így ezekre nem térnék ki. Használatuk elég egyszerű, csak be kell küldenünk a kívánt embert a házba. Egyébként a már parasztból kiképzett embereket bármikor tovább képezhetjük, így például a harcosból is csinálhatunk prédikátort, illetve viszont, és persze ez a többi kiképezhető egységre is igaz.

Őrtorony: Az egyik legfontosabb épület. Az, hogy milyen távolságra lőhetjük el a varázslatainkat, nagyban függ a terep domborzati adottságaitól. Például sámánunk a tűzlabdáját nem tudja messzire ellőni, ám ha berakjuk egy őrtoronyba, a hatótávolsága – a domborzattól függően – 3-4 szerese is lehet az átlagosnak. Ez vonatkozik a tűzharcosokra is. Ha őrtornyunk egy dombon helyezkedik el, az duplán jó, nem beszélve arról az esetről, ha az őrtoronyból belátjuk az ellenfelünk faluját! Ilyenkor ugyanis nyugodtan szétlődözhetjük. A többi kasztra is jótékony hatással van az őrtorony, mivel a harcosok messzebbre látnak, valamint a prédikátorok távolabbra térítenek, a kémek pedig kiszúrják ellentétes társaikat. Egy toronyban egy egységet tarthatunk, így védőőrizetről is gondoskodnunk kell. Egyébként nyerő taktika, ha ide telepítünk egy tűzrakást, illetve a pihenő egységeinket.

Ha egy épületünket lerombolják, akkor arra a területre, ahol az építmény állt, csak egy bizonyos idő elteltével építhetünk újra. Mivel a terület túl zord lesz az új építkezéshez, és meg kell várni, amíg újra rendbe jön a terep.

JÁRMŰVEK

Ezekből nem sok van, szám szerint kettő.

Csónak: Ezzel egységeinket szállíthatjuk, természetesen a vízen. Egyszerre öten férnek bele. Partraszállásnál legyünk körültekintők, mert az ellenfél sámánjai előszeretettel lődözik ártatlan csónakjainkat.

Ballonok: Ez egy elég brutális jószág, bombákat hajigál az ellenfelünk fejére, akik nem is nagyon tudnak ellene védekezni.

VARÁZSLATOK

A játék legfontosabb része a varázslás, amelyről a fentiekben már volt szó, ám most lássuk egy kicsit részletesebben őket.

Tűzlabda: Ez az alapvarázslatunk, manát egyáltalán nem fogyaszt. Ezzel egyenesen arányosan sebzése sem túl nagy, ám nagyszerűen lehet belődözni ellenfeleink embereit a tengerbe.

Földhíd: Kezdetben elég fontos egy varázslat, mivel a part menti vizeket szárítja ki. Ezzel a varázslattal, ha elég türelmesek vagyunk nagy területeket is megszáríthatunk. Sokszor ezzel kell kapcsolatot teremteni bizonyos partszakaszok és szigetek között.

Tornádó: Épületek ellen tökéletes, pillanatok alatt lebont egy őrtornyot, vagy bármilyen más épületet. Emberek ellen se rossz, csak vigyázzunk vele, mert kiszámíthatatlanul mozog és a végén még mi járunk rosszul.

Térítés: A vademberek áttérítésére alkalmas mágia. Azokon a pályákon, ahol sok a vadember kiváló lehet. Mindig gyorsan térítsük át a vadembereket, mivel azok egy idő után meghalnak, illetve az ellenséges sámán megelőz minket.

Rajzás: Ezzel egy kisebb méh sereget idézhetünk meg, akik aztán repkedve és csipkedve mindenkit szétkergetnek. Ideális nagy tömegek ellen, mivel őket pillanatok alatt szétoszlathatjuk. Sebzése elég szerény, ám az ellenfél városában alkalmazva komoly káoszt teremthetünk.

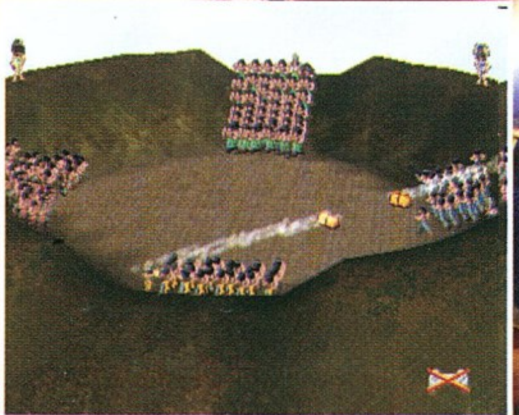
Villám: Az épületek ellen egész jó, de ácsorgó ellenfelek ellen is remekül bejön. A sámánt egy villám megölheti. Mozgó célpont ellen ne használjuk, mivel úgyse találjuk el.

Láthatatlanság: Mint ahogy a neve is mutatja, láthatatlanná tehetjük ezzel a kívánt egységeinket (sámánon nem működik). Nagyon jó varázslat, csak nem tart túl sok ideig. Rendkívül jól jön, ha egy torony épp az ellenfél városának közelében van, mivel így nyugodtan az ellenféltől nem zaklatva imádkozhatunk hozzá.

Varázspajzs: Ezzel a kijelölt egységeinket immúnissá tehetjük a varázslatok és tűzharcosok támadásaival szemben. A sámánunkon ez sem működik, de ha őrtornyokat támadunk érdemes felrakni a többiekre.

Hipnózis: Szemét egy varázslat. Ezzel az ellenséges egységet ideiglenesen átállíthatjuk a mi oldalunkra, akik ezután haláláig, illetve a mágia elmúltáig velünk fog harcolni. Néha kimondottan jól jön.

Mocsár: Ezzel a varázslattal bizonyos területeket elmocsarasíthatunk, ha bárki belemegy azonnal meghal. Nagyszerű varázslat az ellenfél tranzitútvonalainak megtréfálására. Kisebb földhidak lezárására, illetve az ellenfél városába telepítve jó szolgálatot tehet.



Tűzeső: Igazán épületek ellen hatásos. A kijelölt célpont felett hatalmas tüzes kődarabok fognak hullani, elpusztítva mindent. Rajzással kombinálva emberek ellen is hatásos lehet.

A halál angyala: Ezzel az aranyos háziállattal elég nagy kellemetlenséget okozhatunk ellenfelünk embereinek. Ha használjuk, ellenfelünk egére telepszik, és onnan fogja egyszerűen megenni az ellenséges embereket. Hatásos, az biztos!



Erózió: A part közeli városokat nemes egyszerűséggel a vízbe omlasztja. Csónakból használva kimondottan jó, még ha veszélyes is, mivel sámánunkat könnyen kilőhetik a csónakban.

Vulkán: A kiválasztott területen egy hatalmas vulkán emelkedik ki, és lávájával hatalmas pusztításra képes, csak nagy a mana igénye. A lávával elöntött területen az ellenfél nem lesz képes építkezni, meggátolva az újabb terjeszkedést.

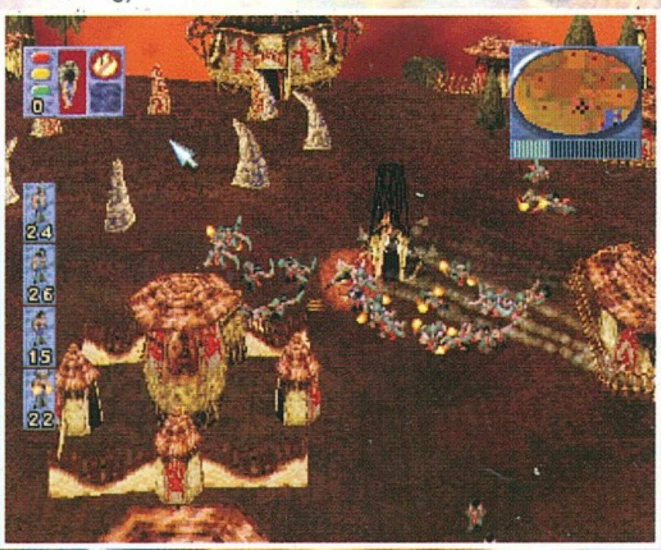
Armageddon: A neve mindent elárul. Ennek a varázslatnak a segítségével a bolygó majd' összes ellenfelét elpusztíthatjuk. A legjobb varázslat (pillanatok alatt megnyerhető vele a küldetés), csak mana igénye óriási, így mire használhatjuk, a csata már rendszerint eldőlt.



ÉRTÉKELÉS

Véleményem szerint a Populous a legjobb stratégiai játék, ami eddig PlayStation-re megjelent. A játék küldetései rendkívül jól felépítettek. A missziók változatosak és ötletesek is. Például volt olyan, amikor két ellenséges falut kellett egymásnak ugrasztani, majd nevető harmadikként leigázni mindkettőt. A nehézség is korrekt, még akkor is, ha néha az őrületbe kerget a játék. A lényeg az, hogy minden egységünkből kb. egyenlő arányban legyen, és ne feledkezünk meg városunk védelméről. A grafikáról csak jót lehet elmondani, talán az eddigi legszebb stratégiai játék, ami PlayStation-re készült. A tájak jól kidolgozottak, a varázslatok pedig látványosak. Az embereink ugyan kicsik, ám rendkívül szórakoztatóak és intelligensek is. Nagyon tetszett, ahogy a tűz körül ugrálnak és az is, hogy ha sokáig nem teszünk velük semmit (ez a parasztokra vonatkozik), maguktól munkába állnak, a harcosok pedig egy idő után (ha netán elkóboroltunk) hazatérnek. Az ellenfél szintén intelligensen harcol. Mint már említettem a játék fokozatosan nehezedik; kezdetben könnyű a dolgunk de később, amikor itt is életbe lép a WarCraft II-ből ismert "Fog of War" (ez azt jelenti, hogy az ellenfelünk területeit ugyan látjuk, de rajta az embereket nem, csak ha a mi egységeink közül valaki a közelben tartózkodik) bizony elégé nehézzé válik. A zene szép, csak egy idő után monotonná válik. A játék ráadásul iszonyú hosszú: a 24 küldetés megnyeréséhez bizony rendkívül sokat kell majd küzdeni, nem beszélve a számtalan újrakezdésről. Igazán csak három negatívumot találtam a játékban. Jó néven vettem volna, ha mondjuk "linkelve" lenne a játékban a kétjátékos mód, ami nagyon megnövelné az élvezetet. A töltési idő lehetne egy kicsit rövidebb is. A másik nagy hiba, hogy ha menteni szeretnénk, nem árt beszerezni a játék mellé egy külön Memóriakártyát, mivel összesen 15(!!!) blokkot foglal egyetlen egy mentés. Ez azért van, mivel menteni csak játék közben lehet, és ez a módszer elfoglalja az egész kártyát. Igazán lehetne a küldetések között menteni, vagy adhatna ilyenkor kódszavakat a játék, de sajnos ez nincs így (kénytelenek vagyunk feláldozni egy egész Memóriakártyát). Nem is beszélve arról, hogy mire elmenti, vagy betölti az állásunkat a játék, elolvashatjuk ezt az egész cikket. Ettől a kellemetlenségtől eltekintve azonban a Populous az ötletességének a változatos és jól felépített küldetéseinek és grafikájának köszönhetően a legjobb, és legszínvonalasabb stratégiai progi, ami eddig PlayStation-re létezik.

Veres Miki



POPOLOUS: THE BEGINNING

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
15 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HOSSZÚ ÖTLETES ÉS VÁLTOZATOS KÜLDETÉSEK, SZUPER GRAFIKA
× LEHETNE KÓDSZAVAS VAGY KÜLDETÉSEK KÖZÖTTI MENTÉS, TÖLTHETNE KEVESEBBET

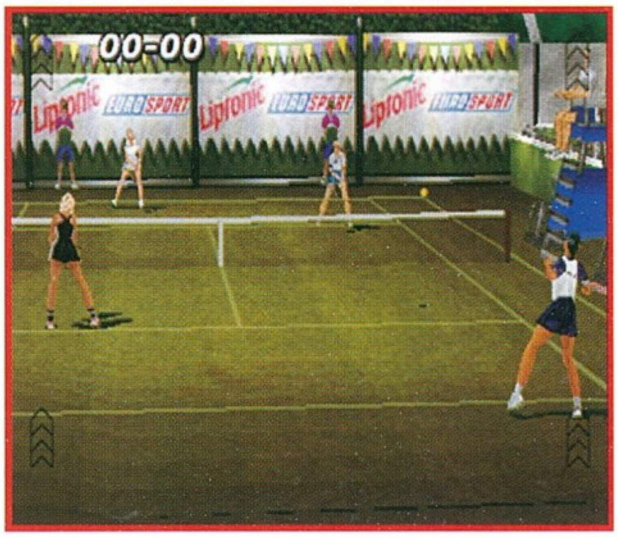
98%

SALAK VAGY GYEP, NEKEM EGYRE MEGY!

All Star Tennis '99

Megvallom őszintén először egy kicsit félve vettem kezembe a Ubi Soft All Star teniszét, mert egyrészt gőzöm nem volt róla, hogy milyen lehet egy efféle program, másrészt meg előre elgondoltam, hogy milyen egy szemét lesz. Aztán kellemeset kellett csalatkoznom, mert a játék teljesen magával varázsolt.
Az egész ott kezdődött, hogy végignéztem az intrót. Itt nem volt sok gondja a fiúknak, egyszerűen összevágtak egy nagyon frankó mozit néhány híres teniszező játékáról, ahogyan az Electronic Arts is csinálta volna. Ezek után jött a menü. Kellemes aláfestő zene mellett volt lehetőségem bajnokságot játszani, vagy csak egy kis bemelegítést, de a legérdekesebb a Bomb Tennis almenü volt. Rögtön rámozdultam a témára, mondván: valami érdekes dolog lehet, s tényleg egy meglepetés lett belőle. Arról van szó, hogy amikor átütjük a labdát az ellenfél térfelére, akkor ott marad egy bomba. Ez körülbelül 10 másodperc után robban. Na, most elég érdekes volt, amikor legalább 30 bomba volt már a pályán és akkor BUMMM...









Természetesen ez már csak egyfajta szórakozás lesz a nagy partik után, mert a játék valódi énje a normális tenisz után tárul fel előttünk. Először is választanunk kell egy játékost. A játékosok között olyan hírességeket találhatunk, mint a ferdeszemű Michael Chang, a kimondhatatlan nevű Mark Philippoussis, vagy a szoknyája rövidségéről ismert Conchita Martinez. Összesen 8 hasonló világsztár van a programban, plusz 4 darab kitalált személy. Már itt feltűnt nekem, hogy nem egy egyszerű játékkal van dolgom, hiszen lesütött a figurákról, hogy profi gárda áll a készítés mögött. Az alakok motion capture technológiával készültek, ezért is lett olyan élethű a fejük...
A játékos választás után a gyönyörű szépen elkészített arénákba kalauzol el minket egy kamera. Külön tetszik az a kis nonfiguratív színes forgó kör, ami ott növeli a hangulatomat töltés közben. A stadionválasztás körülményei is megleptek. Hiszen 8, valójában is létező aréna közül szemezgethettem. Volt közöttük füves, salakos és műanyagos pálya is. Amint kiválasztottam a nekem tetsző helyet, máris betöltődött a játék. Gyorsan hátvertem magam, hogy tényleg jól látok-e, mert ami látvány fogadott az valami eszméletlen. Rettentően éles, és nagyon jól kivehető grafikai táj tárult elém. A játékosok bevonultak a pálya széléről és elkezdték csinálni a szokásos kis bemelegítésüket. Egyikük az ütőjét piszkálgatta, másik pedig a lábait melegítette. Aztán megnyomtam a bűvös Start gombot, és máris kezdetét vette egy óriási párharc. mivel én kezdtem, rögtön utána is néztem a gomboknak. A négy akciógomb játszik, tehát az X, Kör, Háromszög és Négyzet. Mindegyik gomb megnyomásával másként üthető el a labda. Van tenyeres, fonák, emelés és hasonló teniszes specialitások, de ehhez én még kevés voltam, ugyanis a gép alaposan elgyalázott. Amikor ő szervált, érdekes módon 120 kilométeres ászt ütött, aminek végén a labda felgyulladt. Hmmm, egy kis poén a készítőktől. Pár perc játék után azonban kezdtem érezni a mozgásokat. Végre megtudtam nyerni egy menetet, majd egy egész meccset. A legszebb mozdulatokat a gép is visszajátssza, de nekem is lehetőségem volt rá, hogy megtegyem. A játékot lehet játszani ketten is, de Multi Tap adapterre egyszerre akár négyen is. Az ám az igazi móka – négy ember egy TV előtt...





Akkor talán rá is térhetnék az értékelésre. Mint már említettem a grafika szemet gyönyörködtető. Először azt hittem véletlenül egy PC elé ültem le. Ott szoktak ilyen tiszták lenni a képek. A játszhatóság pedig mindenek felett áll. Nagyon frankó, hogy minden ember teljesen másképp üti el a labdát. Sőt még mókáznak is, például amikor túl messze repül az ütőtől, utána dobják azt (ahogy a nagy sztárok parádéznak néha). A hangok jók, ugyanúgy hangzik a labda pattanása, ahogy a való életben, még az OUT-ot bekiabáló ember hangja is stimmel. Az All Star Tennis 99 esetében kiderült, hogy nem csak az Electronic Arts tud jó sportjátékot csinálni. Minden elismerésem a Ubi Soft programozóinak!

Bagó Péter

ALL STAR TENNIS 99

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
MULTI TAP ADAPTER

✓ LÁTVÁNYOS ÉS BITANG JÓL IRÁNYÍTHATÓ
× HAMAR MEGUNHATÓ

92%

TÚL GYORSAN JÖN A GOLYÓ
EZEN A SXXX GÉPEN, MEG RAGAD A KAR

BIG RACE USA

Flipper. Egy szó, egy játék, egy életstílus. A játéktermek mélyén, általában egy füstös kis oldalhelyiségben fordulnak elő azok az emberek, akik egy golyóval akár hosszú perceket is képesek játszani. Ez pedig a mai gépi beállítások mellett kifejezett bravúrnak számít. Nos, ha valaki eddig a saját otthonában szeretett volna ilyet, az vagy a Pro Pinball előző részét vásárolta meg, vagy egy komplett gépet. De egyelőre még várhat az a döntés, hiszen itt egy újabb flipper, a Big Race USA.

A Pro Pinball kiadója, az Empire még nagyon régen gondolta ki, hogy évente ki fog adni egy játékot, mely csupán egy táblából áll. "Egy táb-



la, de az legalább hónapokig tartson ki!" – hangzott a vezényszó a programozói részlegnek, akik először is kitalálták egy történetet, ami köré felépíthették az asztalt. Ez a történet pedig az autózás.

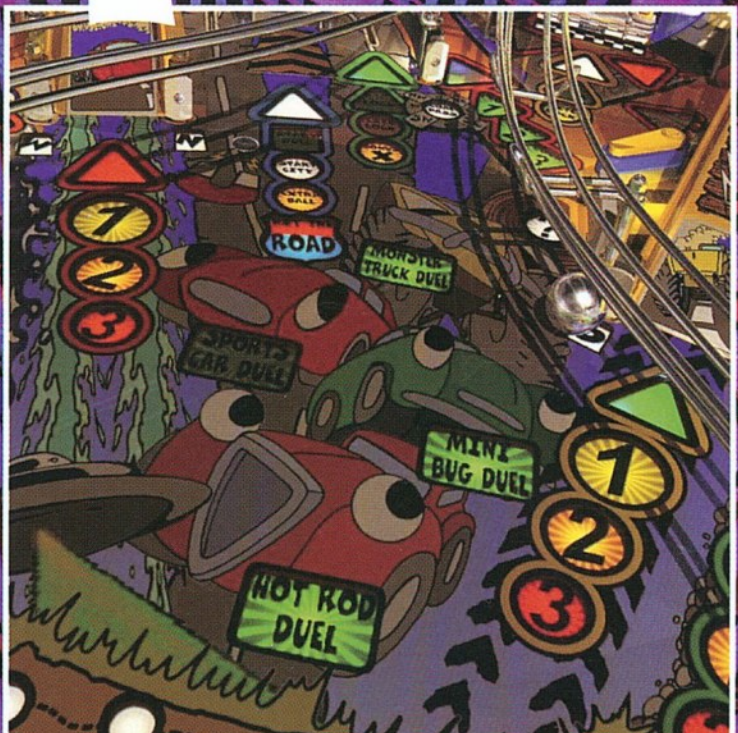
A menü felvázolását most hanyagolnám, elsősorban azért, mert minden részletesen benne van a kézikönyvben, másodsorban pedig a megszokott dolgok lelhetők fel. Úgymint a hangokra, a képernyőre és a gombokra való kitételek. Azért vannak speciális, flipperes beállítások is, mint például az asztal megtekintése, meg ilyenek.

Szóval a történet az autók köré lett felépítve. Ha jobban körbeszemlézed az asztalt, akkor Te is láthatod, hogy lépten nyomon valami gépjárműbe botlasz. Ott van például a Taxi a pálya tetején, jobbra, ami utasokat vesz fel. Vagy mellette nem sokkal a rendőrautó, ahol a Multiball is aktiválható (csak így zárójelben jegyzem meg, hogy lehetett 6 labda egyszerre a képernyőn, a játék akkor sem akadt meg). Nem is beszélve a rámpákról, ahol attól függően, hogy előtte milyen kapcsolókat nyomkodtunk meg, mindig más játék vár. Játék. Egy másik fontos szó ezen az asztalon. Hiszen rengeteg olyan hely van (például Jay barlangja a bal felső sarokban), ahol szerencsejátékokat játszhatunk és onnan sok ponttal illetve pénzzel térhetünk ki. Igen, lehet pénzt is gyűjteni, mert eddig egyedülálló módon a tábla mátrix kijelzője mellett egy másik számláló is van az asztal alján, ez pedig rendelkezésre álló dollárjaidat mutatja. A dollárokból pedig fincsi kis cuccok vehetők. Például 5000 zöldhasú ér egy légzsákot, ami a két alsó ütő közötti részre fújódik be, ezzel megvédve a labdát, hogy pár percig leessen.

A játékot egyszerre négyen is nyomhatjátok, lehet versenyezni kinek lesz több pontszáma. A több pontszám elérését pedig a Start-tal lehívható menüben is elő lehet segíteni. Van ugyanis egy menüpont, ahol az asztal összes tulajdonságát lehívhatjuk, illetve megváltoztathatjuk. Így például megvillogtathatjuk a lámpákat, meghallgathatod a hangeffekteket, tesztelheted a labda ellövésének erősségét és még rengeteg minden mást. És akkor jönnek az átállítgatások. Egy csomó dolog van itt, amit alapból kikapcsol a gép. Például, hogy 1 Credit hány labdát érjen, hogy hány százalékos esélyed legyen a bonusz labda elérésére, meg ilyen huncutságok. A kézikönyv szerencsére részletesen elmagyarázza, hogy melyik pont, mit csinál.



Az értékelésnél egyszerre vagyok könnyű és nehéz helyzetben. Eddig ugye nem sok flipper volt a gépre, ezzel együtt azonban már az elején éreztem, hogy valami gond van ezzel a Pro Pinball-al. Szó se róla, a technikai dolgokban tökéletes. Amikor ránéztem az asztalra rögtön szemembe ötlött, hogy a kidolgozása tökéletes, és szó szerint játéktermi színvonal, és ezt bizonyította a labda mozgása is. Bár nem vagyok fizikus, de szerintem a labda úgy mozgott, ahogy az elvárható, mindig korrektül pattant, innen-oda. A gondom a hangulattal volt. Az ma már természetes, hogy minőségi játékot csinálnak, így a gyenge pont általában az szokott lenni, hogy faarccal ülök a TV előtt. Az pedig baj. Főleg egy ilyen játéknál, ahol sikoltoznom kéne, kurjongatni az örömtől, jobbra-balra lökdösni az asztalt. Ez azonban ennél a résznél nem volt meg 100%-osan. Talán majd a legközelebbi asztalnak jobb lesz a hangulata. Azért próbáljátok ki, majd vegyétek meg, mert



hosszú az út a végső városig, ahol megláthatjátok a megnyerést.

Bagó Péter

PRO PINBALL BIG RACE USA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ LÁTVÁNYILAG PROFI
× HANGULATILAG KEZDŐ

80%

Mivel már elég sok EA-SPORTS játékot teszteltem, nem volt kétségem a Tiger Woods'99 színvonalát illetően. A golf tipikusan az a játék, amit vagy szeret valaki, vagy szívből utál. Én az előbbiekhez tartozom, így kifejezetten örültem, amikor az első reklámokat megláttam a 99-es év legjobb golf játékáról. Persze mint mindenkiben, bennem is felmerült a kérdés: mi lesz ha elrontják ? Egy hét folyamatos tesztelés után állíthatom: nem rontották el!

Az intró az EA-SPORTS stábjától megszokott színvonalú. Hangulatos, látványos és legfőképp ötletes. Pontosan azoknak szól, akik unalmasnak tartják a golfot. Persze nem állítom, hogy miután végignézték az intrót, egyből nekiülnek játszani, de a célnak tökéletesen megfelel. Felkelti az érdeklődésünket.

Tiger Woods-ról talán annyit kell tudni, hogy ő jelenleg a világ egyik legjobb (ha nem a legjobb) golfozója. Persze ez még nem hatalmazná fel egy egész játék "bekebelezésére", csakhogy ő a többi megszokott golf-stréberrel szemben, kifejezetten barátságos, sőt még poénkodni is szokott a legkeményebb versenyek legizzasztóbb összecsapásai kellős közepén. Szóval jó fej figura, amit egyébként a játékban is hallani fogunk.





Öt fő menüpont közül választhatunk, amennyiben a memo-kártyát és a stáblistát nem számítjuk választható opciónak. Az első a GAME MODE, ahol 9 játéktípus közül választhatjuk ki a "legkívánatosabbat". Ezekről most külön nem írnék, de minden főbb "alapjáték" megtalálható itt, amit egy vérbeli golfosnak ismerni kell. Akik most kezdi a dolgot, azoknak sem kell izgulni, mert miután kiválasztották a kívánt játékot, a gép a töltés alatt egy pár mondatban röviden, de világosan elmondja a szabályokat és a győzelem feltételeit.

A COURSE SELECT pontban a pályákat kell kiválasztanunk. Mivel a készítők kínosan ügyelnek az élethűségre, így itt is az 5 legjobb, leghíresebb pálya közül dönthetjük el, hogy melyiken fogunk összecsapni ellenfelünkkel.

A PLAYER SELECT pontot sem kell különösebben elmagyaráznom. Ha valaki saját néven szeretne játszani, azt itt teheti meg, de megtaláljuk a világ "golfozó termésének" legjelesebb képviselőit is. Ha kiválasztottuk emberünket, akkor egy egész sor másik menü ugrik elénk, ám ezeket csak akkor érdemes "megpiszkálni", ha az alapbeállításokon szeretnénk változtatni. Talán a CHANGE CLUBS pontot érdemes megemlítenem, ahol azt a golfütő-készletet válogathatjuk össze, amit játékosunk használ majd a viadalokon. Persze ez is alapból ki van válogatva, de ha valaki nagyon bogaras, akkor hajrá. Nem ígérek sok jót, ha rossz ütőket visztek magatokkal.

A GAME OPTIONS a szokásos hang, kép és egyéb dolgok "belövése", a PLAYER STATS pedig az eddigi játékaink statisztikáit foglalja össze.

Mielőtt nekikezdenénk a csapkodásnak, pár sorban elmondanám a golf legalapvetőbb, hangsúlyozom: legalapvetőbb szabályait. A lényeg: minél kevesebb ütésből kell a lyukba gurítani a labdát. A célpontok különböző távolságra vannak, különböző helyeken. Az első ütéseknél mindig messziről kell ütni, így egészen más technikával, mintha 3 méterről próbálnánk beletalálni a lyukba. Aki a végén a legkevesebb ütésszámmal rendelkezik, az nyerte meg a versenyt.

Amikor eljutunk a játék kezdéséhez, nem kell megijedni a sok fura nyíltól és kijelzőtől. Az alsó sorban az ütő típusa, a játékos személye és az ütés száma fut folyamatosan. Alul jobb oldalt a lyuk távolsága yard-ban (Y) és a szél erőssége látható. Mivel a szél mindig máshonnan fúj, ezt egy kis nyíl mutatja. Bár a gép kiválasztja a legmegfelelőbb ütőt, itt is "felülbírálhatjuk" az L1,L2 gombokkal. Mielőtt bármit tennénk, nyomjuk meg a kört és nézzük meg a labdánk becsapódásának kívánt helyét. Amikor beállítjuk a célt, ne hagyjuk figyelmen kívül a szél erejét és irányát (jesszusom, ez nagyon használati utasításos volt, bocs). Szóval, ha ezzel megvagyunk, akkor következik az ütés. Ugye ehhez két irányba kell lendíteni? Hátra, majd előre. Minden ezen a két lendítésen múlik. A kép jobb-középső részében lévő kijelző segít ebben. Megnyomjuk az X-et először, akkor nekikezd a lendítésnek. Amikor az ütő eléri a kijelzőnél villogó vonalat, akkor kell másodszor megnyomni, ilyenkor lendítünk visszafelé. A jó befejezéshez a visszafelé lendülő ütőt, minél jobban a másik jelzéshez közel kell megállítani. Ez rettentően bonyolultnak tűnik így papíron, de a játékot játszva, egy pillanat alatt megértitek, hogy miről beszélek...hmm, illetve írok. Repülés közben lehet egy kis perdületet adni a labdának, az iránytógombok megnyomásával. Ezzel lehet egy kissé korrigálni a szél által okozott problémákat.

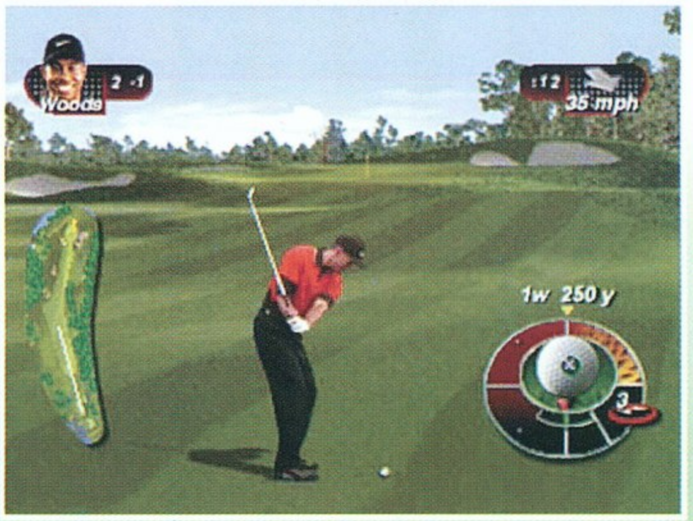
Amikor az utolsó zónában vagytok, ahol már másképp kell ütni, a gép kirajzolja a labda várható útvonalát. Ilyenkor egy amolyan célkereszt féle dolog jelenik meg, ami a labda kívánt célját mutatja. Úgy adjátok meg, hogy próbáljátok belekalkulálni a szelet, meg a pálya fekvését (lejtők, bukkanók...stb.). Mindenki azt hiszi, hogy a golfban a legnehezebb a távoli ütés. Hát majd itt rájöttök, hogy ez nem így van. Szinte teljesen fej-fej mellett haladtok majd az ellenfelekkel, egészen addig, amíg a "közelihez" értek. Itt viszont kicsit csalós a gép. Még nem sikerült megfejtenem, hogy hogyan lehet pontosan megadni a közeli ütések sebességét, mert néha túl gyors, néha túl lassú. A kijelző sokszor a megfelelő erősséget mutatja, mégsem gurul el a labda a lyukig. Ezt az apróságot leszámítva nem nagyon van egyéb "csalás" a játékban. Minden versenyző ront, még profi fokozaton is. Amikor látványos ütés sikerül kiviteleznünk, őrjöng a tömeg, ám hogyha nagyot "bakizunk", szintén kapunk a pofánkra a nézőktől.

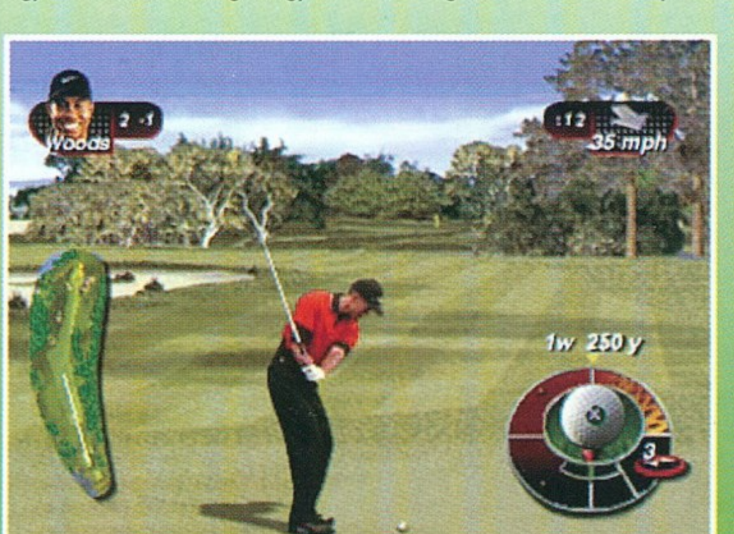
Sportjáték beállítottságú lévén, sokat játszottam a Tiger Woods'99-el és remekül éreztem magam. Hasonló ízlésű emberkéknek ajánlanám elsősorban, mert sok türelem és még több szabadidő szükségeltetik a normális játékhoz, ám ha ezek megvannak, akkor remek golf-csatákat lehet vívni.

Adam

CSAK A ZÖLD GYEP FOG HIÁNYOZNI!

EA SPORTS TIGER WOODS 99





TIGER WOODS 99

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-5 JÁTÉKOS
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ IGÉNYES, LÁTVÁNYOS, ÉLETHŰ
× A KEZELÉSBEN VANNAK "FEKETE FOLTOK"

93%

actua POOL

A DÁKÓM MAJD MEGHOZZA A SZERENCSÉMET!

Vannak sportok, amiket nem lehet jól "átvinni" egy gépre. Már csak azért sem, mert olyan fizikai szabályok és jelenségek tartoznak hozzá, amit egy gép igencsak nehezen tud szimulálni. Az elmúlt tizenöt évben, programozók ezrei kísérelték meg snooker és biliárd játékokkal a valódi élményt megalkotni, a valódi környezet lehető legjobb szimulálásával. Mivel eddig nem nagyon sikerült senkinek, kíváncsian vártam az ACTUA POOL megjelenését, mivel sok pozitívumot és fejlesztést ígért a játékhoz tartozó website.

Mindenki tudja, milyen érzés különböző lebujokban a cigarettafüst áttörhetetlen tengerében játszani péntek esténként. Megvan a feeling-je. Az intró is hasonló hangulatba próbál ringatni minket, ám később ki fog derülni, hogy messze nem lesz ennyire szimpatikus a játék.

Gyakorlatilag a biliárd összes típusát kipróbálhatjuk. Kilenc szórakozóhelyen mérhetjük össze tudásunkat nehezebbnél nehezebb ellenfelekkel. Persze aki csak egy jót akar játszani, mindenféle beállítás nélkül, az a START pontban a QUICK START verziót választva, nekikezdhet a játéknak. A VIRTUA POOL készítői igazán nem a játszhatósággal, hanem a tartalommal próbálták elkápráztatni a játék szerelmeseit. Az első fél óra után rá fogtok ti is jönni, hogy pontosan e miatt használhatatlan a játék. Kivéve, ha két vagy több játékos méri össze tudását, de erről majd egy kicsit később...

Aki igazán szeretne profi módon nyomulni, annak először a SCHOOL OF POOL pontot ajánlom. Azoknak is, akik az életben remekül biliárdoznak! Mivel én is elég sűrűn játszom, nem gondoltam, hogy problémát jelenthet egy golyót a sarokba beguritani szemből, ám rá kellett döbbennem, hogy tévedek. Irreálisan nehéz minden ütés, amit a gép azzal koronáz meg, hogy akármilyen könnyű ellenfelet választunk, az kb 90-95%-os biztonsággal "teszi el" a golyókat. Ilyenkor támad az embernek kedve megfogni a CD-t és kidobni az ablakon. Nevetséges ahogy EASY módban a kötelező hiba után, a gép következő ütésében megcsavarva a golyót három másikat gurít a lyukakba. Ha nem tudunk max. 4 körből "kimenni", akkor fújhatjuk az egészet, még a legkönnyebb fokozaton is. Na, ezért kell mindenkinek végigjátszani a gyakorló menüt. Ebben van egy INTERACTIVE TUTORIAL, ami amolyan gyakorlópálya. Itt a célzást és a sebesség megválasztását gyakorolhatjuk.

Mielőtt elkezdtem tesztelni a játékot, abban a tévhitben éltem, hogy ismerem a biliárd fontosabb típusainak a szabályait. Hát sajnos nem! Ez a játék megtanított erre, de arra is, hogy a Brit Nemzeti Biliárdszövetségen kívül nem találnék senkit, aki segíthetne ezen a problémán. Természetesen a GAME RULES pontban minden le van írva szépen és érthetően, ám ettől még nem lesz a játszhatóság jobb. Inkább lehetne 5 fajta játékot játszani, de azt élvezhető minőségben. Bár a szabályokat alig lehet kibogarászni, és maga a játék is zavaróan nehéz, a készítők még rongyrázásra is gondoltak. Lehet trükklövéseket, un. TRICK SHOT-okat is gyakorolni. Persze számomra a legnagyobb TRICK SHOT az lett volna, ha egy hét alatt legalább egyszer nyertem volna normál fokozaton. Hiába a SELECT gombbal aktiválható labdaútvonal, még így sem tudtam megfelelő pontossággal lökdösni azt a fránya fehér golyót. Ha eleget kínoztuk magunkat a gyakorlással és jó sok önbizalmunk van, akkor nekiindulhatunk amolyan ahogy esik, úgy puffan módon játszani. Az ellenféllel ne törődjetek. Úgyis csal. A pályával se, bár állítólag egészen különleges asztalokat lehet felfedezni egyként lebujban, ám nekem csak a DEMO nézése közben sikerült találkoznom efféle csodákkal. Némi segítséget nyújt a követhetetlen szabályok követésében a gép, ami mindig megmutatja azt a golyót, amelyiket először el kell eltalálnunk. Maga a játék nem különösebben nehéz (kezelhetőség szempontjából).Több kameraállásból is megnézhetjük az asztalt. A képernyő jobb alsó sarkában az ütés típusát, az ütő játékos nevét, az eddig megszerzett pontszámukat és a célpontot látjuk. Az ütés erejét maximalizálhatjuk az X gomb lenyomva tartásával és a nyilak használatával. Ez arra jó, hogy ne üssük túl erősen meg a golyót még véletlenül sem. Külön megemlítném az L2-es gombot, amivel a finomcélzást használhatjuk. A fent említett beállítások azon kevesek közé tartoznak, amelyeket kis gyakorlással meg lehet tanulni.

A játékban az egyik legjobban idegesítő dolog, az ellenfelek fantáziátlan karakterei. Mindegyik a győzelmen és a vereségen kívül, egy megnyilvánulást tud, de azt minden ütés végén eljátssza. A világból ki tudna kergetni Ed Case, a hülye nyakropogtatásával, nem is beszélve a nőkről, akiknek halk elhaló sóhajai, leginkább egy Kelet-német pornófilmre emlékeztetnek. Idegölően unalmas és ötletszegény. Ajánlanám a hang teljes levételét, vagy egy jobb CD lemez hallgatását!

Mivel a játék ott csal ahol tud, így a gép elleni küzdelmek élvezetének az esélye, gyakorlatilag egyenlő a nullával. Viszont, ha áthívjuk egyik cimboránkat egy biliárd partira, hosszú órákig játszhatunk. Ha valaki rászánja magát, és pénzt költ erre a játékra, annak mindenképp legyen két irányítója és sok barátja. A grafika szépsége, az asztalok megrajzolása és a golyók élethű mozgása, csak akkor válik "láthatóvá", ha nem épp a bosszankodással vagyunk elfoglalva.

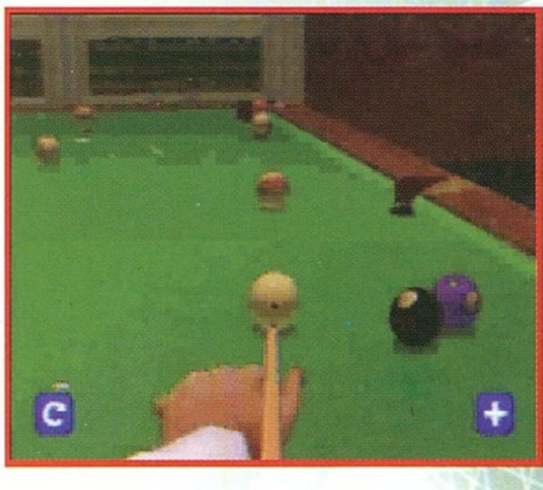
Összegezve a fent leírtakat, nem sikerült egy használható játékot alkotni, több szempontból sem. Nehézkes a menüpontokban a navigálás és irreális az ellenfelek játéka. Egy-két asztalon még a golyók is furán gurulnak, bár ezt könnyen kivédték a játék készítői: ráfogták a posztó minőségére. Ja! Azt viszont már ők sem tudták megmagyarázni, hogy miért nem lehet a legkönnyebb fokozaton megverni a legtapasztalatlanabb ellenfeleket sem. Márpedig ha valaki el kezd játszani ezzel a játékkal, az valószínűleg szeret biliárdozni. Ha szeret biliárdozni, akkor már sokat játszott rendes asztalon, igazi golyókkal. Viszont, ha már játszott igazi asztalon, akkor rettentően nem fogja élvezni ezt a játékot, mert ez minden, csak nem élethű.

Adam









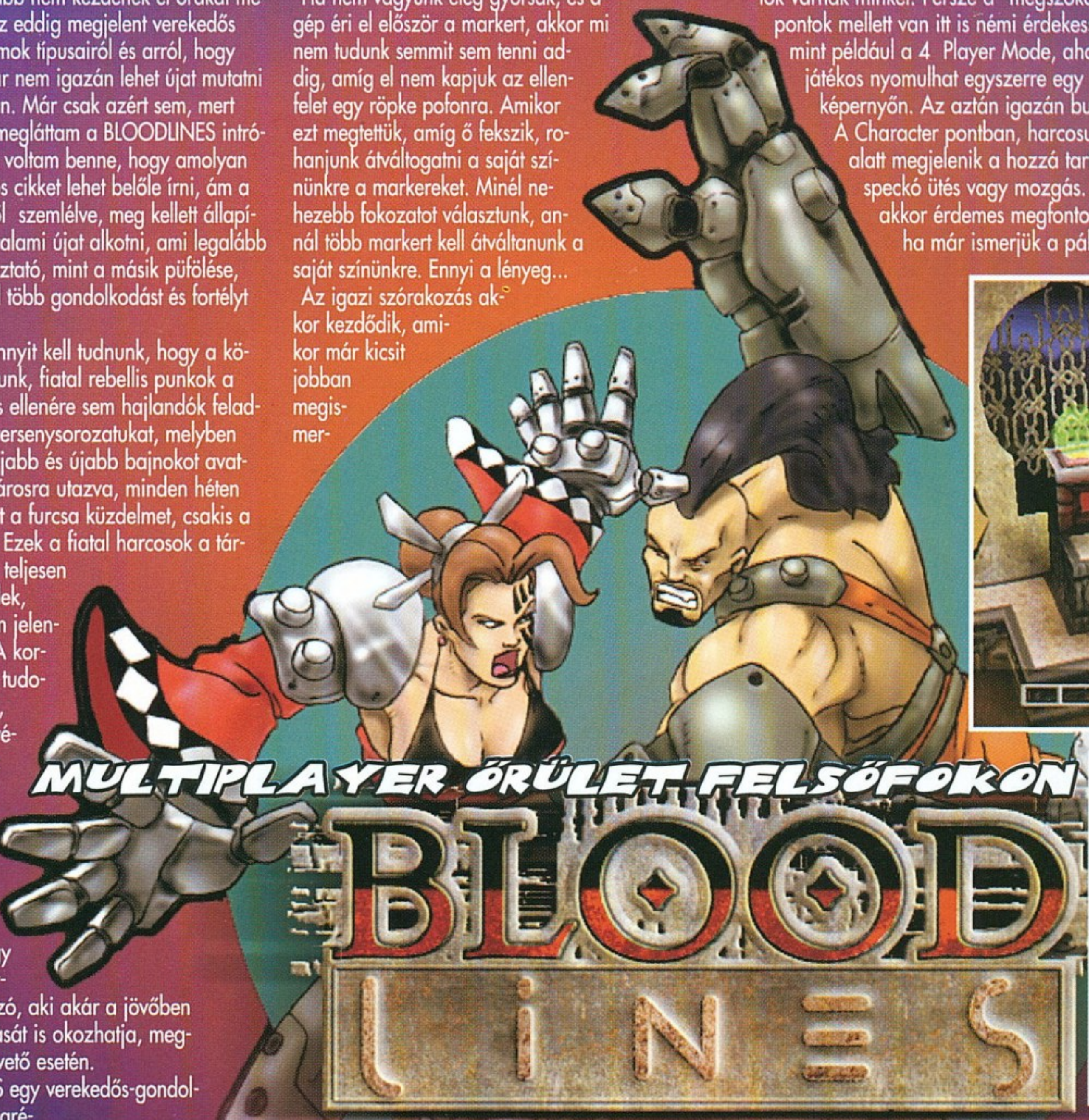
ACTUA POOL

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	A

1-16 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
EGÉR

✓ SZÉP GRAFIKA
× MINDEN EGYÉB

58%



Most inkább nem kezdenék el órákat mesélni, az eddig megjelent verekedős programok típusairól és arról, hogy egy idő után már nem igazán lehet újat mutatni ebben a stílusban. Már csak azért sem, mert amikor először megláttam a BLOODLINES intróját, szinte biztos voltam benne, hogy amolyan sablon-verekedős cikket lehet belőle írni, ám a kissé közelebbről szemlélve, meg kellett állapítanom: sikerült valami újat alkotni, ami legalább annyira szórakoztató, mint a másik püfölése, ám annál sokkal több gondolkodást és fortélyt igényel.

A történetről annyit kell tudnunk, hogy a közeli jövőben járunk, fiatal rebellis punkok a politikai nyomás ellenére sem hajlandók feladni évszázados versenysorozatukat, melyben minden évben újabb és újabb bajnokot avatnak. Városról városra utazva, minden héten megrendezik ezt a furcsa küzdelmet, csakis a saját örömükre. Ezek a fiatal harcosok a társadalom által is teljesen elutasított egyedek, akik senkire nem jelentenek veszélyt. A kormány nem vesz tudomást a dologról, egészen az év végéig, amikor az új bajnok megkoronázásra kerül. Ettől már egy kicsit tartanak a politikai vezetők, hiszen egy erős és okos versenyzőről van szó, aki akár a jövőben a kormány bukását is okozhatja, megfelelő számú követő esetén.

A BLOODLINES egy verekedős-gondolkodós játék, 3D arénákban, ahol stratégia és ügyesség keverékével tudtok a legkönnyebben érvényesülni.

A közdelem lényege nem a verekedés, hanem az ellenfél becsapása, megelőzése. Harc közben, az aréna több pontján láthattok világító teleport szerű dolgokat (a könnyítés kedvéért ezeket ezentúl hívjuk marker-nek). Szóval, az első dolgunk a start után, a lehető leggyorsabban beleszaladni az első markerbe. Még az ellenfelünk előtt, ugyanis a játék lényege minél több markert szerezni, minél rövidebb idő alatt. Ha belefutottunk az egyikbe, a színe a mi színünkre vált. Ettől kezdve az ellenfél már csak akkor tudja ezeket visszaváltoztatni, ha előtte egyszer megtámad minket. Nem tudom mennyire érthető a dolog...

Ha nem vagyunk elég gyorsak, és a gép éri el először a markert, akkor mi nem tudunk semmit sem tenni addig, amíg el nem kapjuk az ellenfelet egy röpke pofonra. Amikor ezt megtettük, amíg ő fekszik, rohanjunk átváltogatni a saját színünkre a markereket. Minél nehezebb fokozatot választunk, annál több markert kell átváltanunk a saját színünkre. Ennyi a lényeg...

Az igazi szórakozás akkor kezdődik, amikor már kicsit jobban megismertük a játékosokat, és tudjuk mindegyik speciális mozgását, támadását, védekezését. Az izgalmakat csak fokozza, hogy az arénák sem egyszerű szobák, hanem mozgó padlóval, vízzel és még 30 egyéb nehezítővel felszerelt csataterek.

Összesen 11 játékos küzdhet meg egymással, persze azt nem kell mondanom, hogy a kezdeteknél még nem tudtok mindenki ellen küzdeni, lassan lépésről-lépésre kell itt is "meghódítani" a pályákat és ellenfeleket.

A főmenüben a szokásos pontok várnak minket. Persze a "megszokott" pontok mellett van itt is némi érdekesség, mint például a 4 Player Mode, ahol 4 játékos nyomulhat egyszerre egy képernyőn. Az aztán igazán buli!

A Character pontban, harcosunk alatt megjelenik a hozzá tartozó speckó ütés vagy mozgás. Ezt akkor érdemes megfontolni, ha már ismerjük a pályákat és tudjuk a következő küzdelmünk helyszínét. Sokat segíthet egy teleport ott, ahol mindenhol víz és gödrök vannak. Amikor ráállunk a kívánt versenyzőre, egy pár másodpercet várva ő saját magát jellemzi egy pár szóval, ezzel is segítve a választásunkban. Egyébként az egész játékra jellemző a sok duma. A készítők több mint 1.000 mondatot és megnyilvánulást vettek fel, ezzel is biztosítva a játék jó hangulatát. Ehhez jön még a 11 féle muzsika és mindenféle effektek.

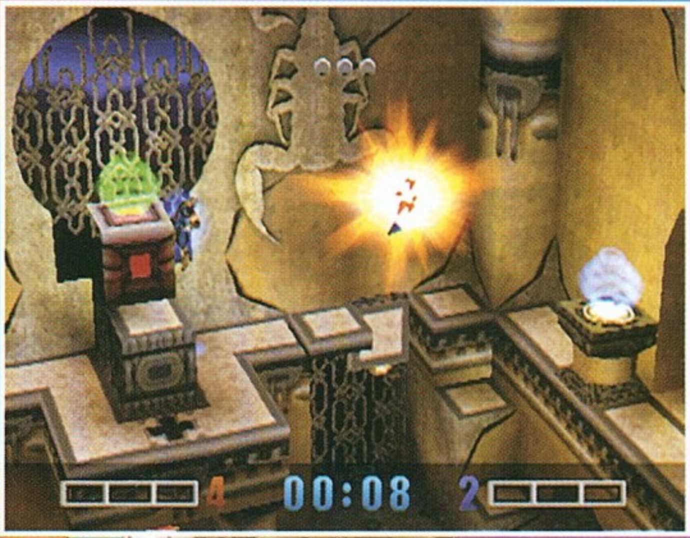
A nehézséget több helyen is meg kell adnotok, mivel nem csak az ellenfelek, de a pályák is változóan nehezek. A bronz pálya a legkönnyebb, míg az arany (milyen meglepő!) a legnehezebb. Természetesen minden pálya tömve van minden féle fegyverekkel, power-upokkal és egyéb dolgokkal.

Amikor már mindenkit sikerült agyonütnünk, el fog jönni a nagy fö-fö figura J.O.E. (Judge Of Everyone), aki bizony kemény legény a javából! Tűzgolyókat fog dobálni, amik ellen igencsak sok gyakorlással lehet felvenni a versenyt, de nem lehetetlen. Vele a Technopolis nevű arénában fogunk megküzdeni, ami természetesen sokkal inkább neki lesz segítség, mint nekünk.

Az egész játék egyébként amolyan bulizós verekedős dolog. A grafika szép és a játékosok mozgása is remekül van megrajzolva. Nekem apró negatívum a töltések hosszúsága, ám ez lehet, hogy a végső verzióban már nem lesz ennyire macerás. Megemlíteném még a Big Head módot, ahol a versenyzők teste arányokban megváltozik és (szerintem) sokkal barátságosabb és kezelhetőbb lesz.

A BLOODLINES nagy pozitívuma a jó játszhatóság, amit még megfejel a szép grafika és a hangulatos "beszólások" áradata. Épp ideje volt már egy olyan játékot a piacra dobni, ami hasonló a verekedős programokhoz, de azoknál valamivel több gondolkodást igényel. A nehézséggel sincs igazán baj, bár eltart egy ideig kitalálni a megfelelő technikát a komolyabb ellenfelek szinte visszaverhetetlen támadásaival szemben. Viszont ha már elég ügyesek vagyunk, akkor már tudunk koncentrálni a minket körülvevő dolgokra, a pályák szépségére és az ellenfelek gyenge pontjaira is, mert azok is vannak, méghozzá nem is kevés.

Adam











BLOOD LINES

LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENEBONA	A

1 JÁTÉKOS
MEMPAK
ANALÓG RÁNYÍTÓ
MULTI-TAP ADAPTER

✓ ÖTLETES, HUMOROS
× SOK GYAKORLÁST IGÉNYEL

90%

SENTINEL

A VILÁG LEGBONYOLULTABB JÁTÉKA

Kissé nehezemre esik nekiülni ennek a Sentinel Returns cikknek, mivel egy karnyújtásra van tőlem a Final Fantasy VIII és nem bírom abbahagyni vele a játékot. No mindegy, azért essünk neki. Ez a név, hogy Sentinel sokaknak ismerősen csenghet, és most itt nem a tévé sorozatra gondolok (mivel a játéknak abszolút semmi köze nincs hozzá), hanem egy elég régen megjelent C64-es játékra (amely méltán nyerte el a "Játék, melyet csak a kiválasztottak értenek meg" kitüntető címet). Mivel a progi elég sikeres volt annak idején, ezért a Psygnosis elhatározta, hogy elkészíti a PlayStation verzióit természetesen jelentősen feljavítva Sentinel Returns címmel. A SR lényegében egy stratégiai játék, ám, hogy mi is benne a feladat, azt az alábbiakban próbálom bemutatni.



AZ ALAPFELÁLLÁS

Te egy senki vagy, egy kezdő talán. Behatoltál a Sentinel, azaz az őrszem világába. Tud rólad. A feladatod az, hogy kiűzd az ellenséges Sentineleket ebből a bizarr világból. A Sentinel mindent és mindenkit lát (lehet hogy téged is figyel), úgyhogy jó lesz vele vigyázni. El kell pusztítanod az ellenfeled energiaforrásait és ez által magát az ellenfélt is. A játék teljes egészében egy saját 3D-s perspektívát használ, így láthatjuk a terepet. A játéktéren található különféle objektumokat, melyek energiával látják el gazdájukat, az őrszemet. Ha ezeket az objektumokat felszámoljuk, akkor lerombolhatjuk az ellenséges Sentinelt. Hogy az egész egy kicsit érthetőbb legyen, lássuk az irányítást, illetve az ahhoz kapcsolódó egységeket. Mint már említettem a játék saját perspektívát használ, így láthatjuk a domborzatot. A zöld kockákra építhetünk, illetve rakhatunk le egységeket. Mindegyik egység lerakása illetve megépítése energiát fogyaszt. Az energiánk mértékét a bal alsó sarokban láthatjuk. Ez minden letelepített egység után fogy, illetve minden felszámolt után nő. A feladat az, hogy az L1 gombbal felszámoljuk az ellenséges Sentinelek energiaforrásait, azaz egységeit (pld. fák). Ha az ellenfélnek minden egységét, és ezáltal energiáját elfogyasztottuk, az L1-el elpusztíthatjuk az ellenséges Sentinelt. A terepen mozogni a következőképpen lehet: a Körrel építhetünk egy úgynevezett Robotot, amire ha az X-szel rányomunk a kamera rögtön odaugrik. Célszerű ilyenkor az előző helyet felszámolni, nehogy ellenfelünk kezére kerüljön, mivel ő is serénykedik a pályán – azaz ha nem vigyázunk, és egy olyan Robotban vagyunk, amit éppen fel akar számolni (és sikerül is neki), akkor meghalunk. A Robot egyébként 3 egység energiát fogyaszt. Hogy távolabbra és legfőképpen magasabbra lássunk, építsünk Boulder-t (Négyzet és 2 egység energiát fogyaszt), majd erre rakjuk a Robotot, így nagyobb lesz a belátható terep. Ha az ellenséges Sentinel észrevett, akkor a jobb felső sarokban található csík elkezd villogni. Ha félig van megtelve, akkor még nincs baj, ám ha teljesen, ideje elmenekülni onnan, mivel félő, hogy meghalunk. Vigyázzunk, mert az ellenség az elhagyott egységeit felszámolja, így többlet energiához juthat, ami később káros lehet. Az említetteken kívül építhetünk még fát (Háromszög és 1 egység energiába kerül, egyébként nem hasonlít a normális fákra), vagy Sentry-t, ezzel a stratégiai fontosságú helyeket ellenőrizhetjük, mivel ez az egység automatán szívja az ellenfél energiáit. Egyébként van még egy egység, ezt Meany-nek hívják, ezt érdemes a pálya legelőnyösebb részére telepíteni. Ha az R1-et nyomva tartjuk, gyorsabban foroghatunk a kamerával. Az R2-nek akkor van jelentősége, ha legyőztük és megsemmisítettük az ellenséges Sentinelt. Ilyenkor egy oszlop marad a helyén, amire építsünk egy Robotot és szálljunk bele, majd nyomjunk R2-őt, ekkor vége lesz a pályának. A terepek egyébként elég jól meg vannak tervezve, rengeteg titkos rész van rajtuk, ahol rejtőzhetnek az ellenfélnek fái illetve egységei. Mindig úgy kell megszervezni a támadásainkat, hogy az ellenfél egyre kevesebbszer vegyen észre. Ha egy egységünket felszámolták, az ellenfél rögtön rengeteg új egységgel árassza el a terepet így legyünk óvatosak. Minden ellenséges energiaforrás felszámolása után támadhatjuk a Sentinelt is, ám ezt jól szervezzük meg, nehogy megöljön vagy menekülésre késztessen minket. Természetesen menteni is lehet, azonban csak a küldetések között (ilyenkor visszazarak minket a játék a főmenübe). Itt válthatunk pályát, kalibrálhatjuk az Optons-t, valamint persze menthetünk is.









ÖSSZEGZÉS

A SR szerintem totál király és egyedi stratégiai játék. Az ötlet briliáns, csak véleményem szerint "egy kicsit" elvont lett a program, így nem biztos (sőt), hogy mindenki egyformán kedvelni fogja. A történet és az egész környezet túl misztikus (azontúl ijesztő, bizarr, klausztrofóbiát áraszt) még nekem is, pedig én bírom ezeket a dolgokat. Amúgy maga az akció egy jó/közepes stratégiai játék. Az ötlet – ha régi is – mindenképpen figyelemre méltó, és az elején még izgalmas is lehet. Az a baj, hogy egy idő után unalmassá válik az egyhangú feladatok és küldetések miatt. Ha már egyszer úgy döntöttek, hogy újra kiadják a játékot, készíthették volna egy kicsit komplexebbre is több egységgel és változatosabb küldetésekkel. Maga a grafika kicsit kopott és egyhangú, inkább csak funkcionális. Az igazat megvallva azonban néhány pályán nem olyan rossz, bár lehetne valamivel változatosabb és színesebb is. Ezzel szemben a zene, amit a játék alatt hallunk egész jó lett (hátborzongató) ami köszönhető annak a ténynek, hogy az ismert filmrendező John Carpenter komponálta (ő jó néhány híres, már-már kultikus horrorfilm apja). Szerencsére a nehézség is el van találva: ha megvan a megfelelő stratégia, akkor könnyű a győzelem, ha nincs, akkor szívni fogunk. A szavatosság tekintetében szintén nyerő a játék, mivel összesen több mint 650 pályát találunk. Aki megkedveli az anyagot, biztos nem fog unatkozni.

Veres Miki

SENTINEL RETURNS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

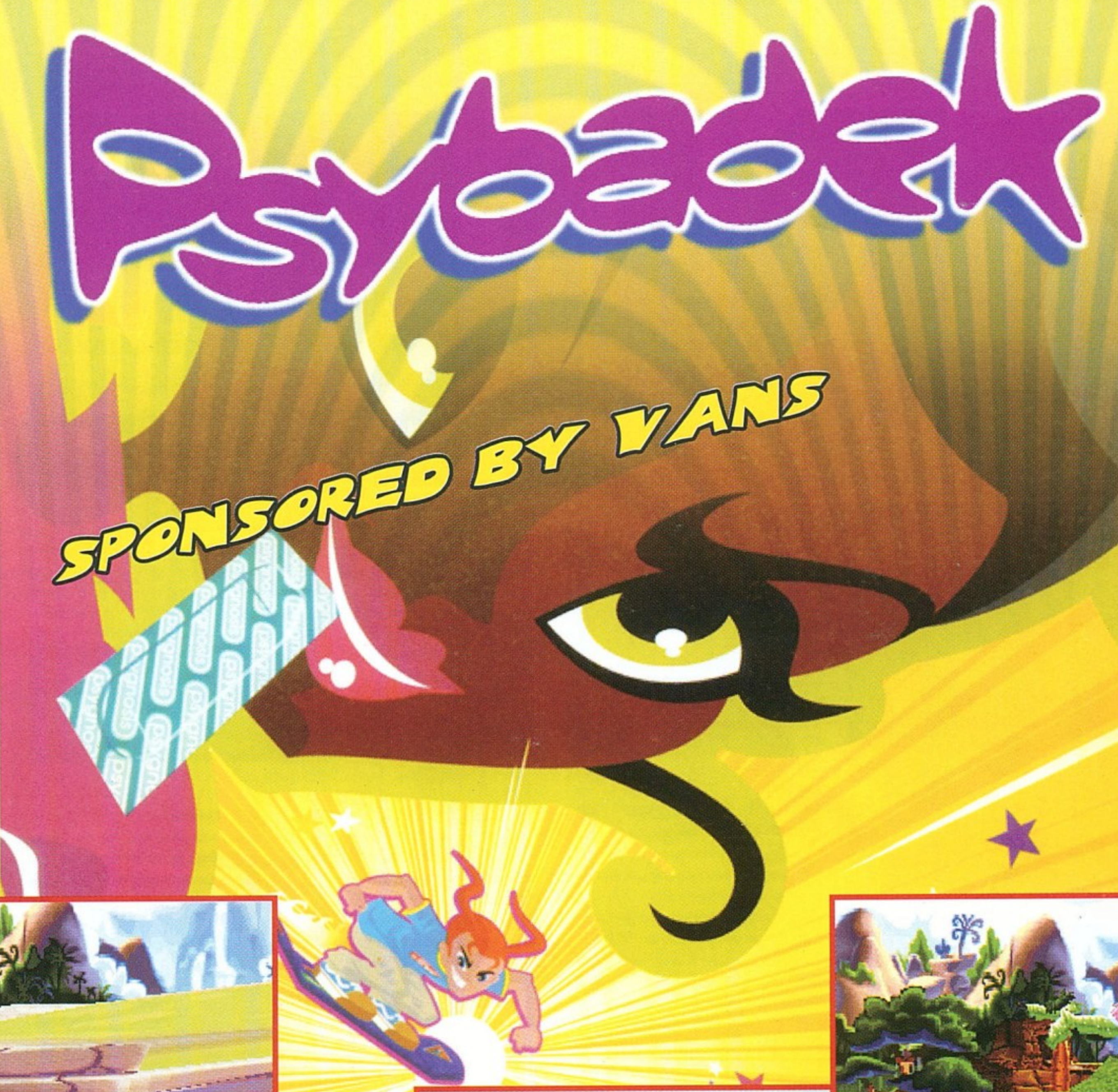
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
EGÉR

✓ ÉRDEKES SZÍNFOLT A STRATÉGIAI JÁTÉKOK KÖZÖTT

× A GRAFIKA EGYHANGÚ ÉS EGY IDŐ UTÁN UNALMAS

83%

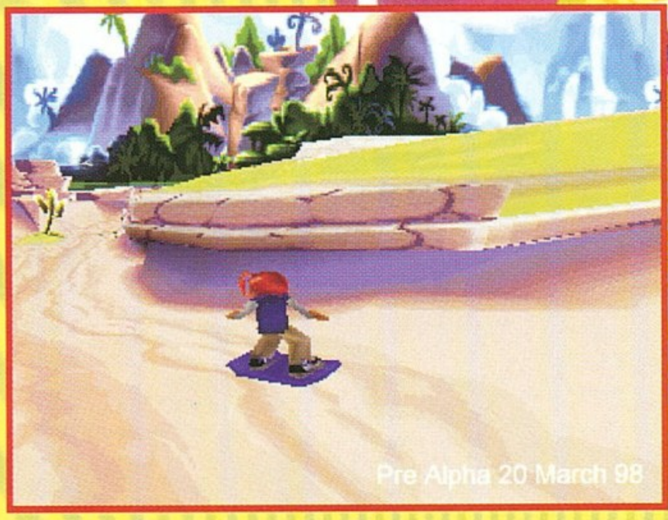
Psybadek

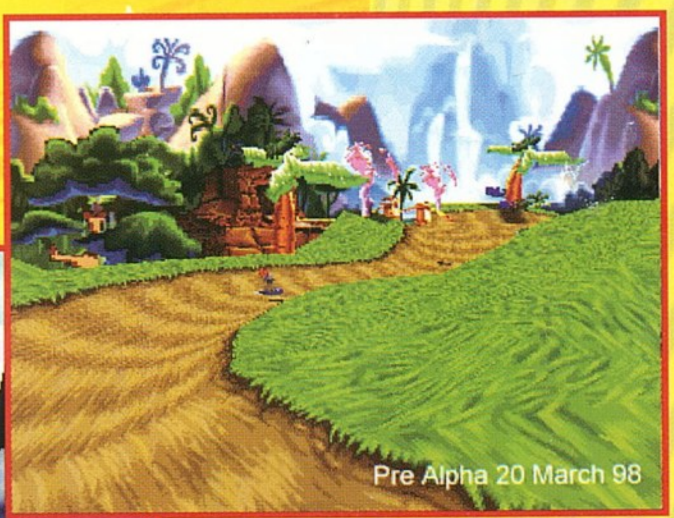


A snowboardos, illetve a snowboardhoz kapcsolódó játékok egyre felkapottabbak lettek mostanában. Valószínűleg azért, mivel egyre többen hódolnak ennek a sportágnak. Számtalan snowboardos játék megjelent már meg, és emellett megjelent egy új stílus is, ez a légdeszkázás (lásd Streak). A most bemutatásra kerülő Psybadek is egy ilyen légdeszkás játék. Érdekes dolog ez a légdeszka, lényegében egy kerekek nélküli gördeszka, ám az ebben a stílusban elkészült játékok kicsit inkább a snowbordra emlékeztetnek. Egy biztos, a Psybadek egy elég izgalmas játék, mivel nem nevezhető száz százalékig versenyjátéknak, azon egyszerű oknál fogva, hogy a készítők kaland és ügyességi elemekkel vegyítették az egyszerű versenyt. Ám még mielőtt belemerülnék a játék elemzésébe, lássuk a történetet, mivel a játékhoz ez is készült!

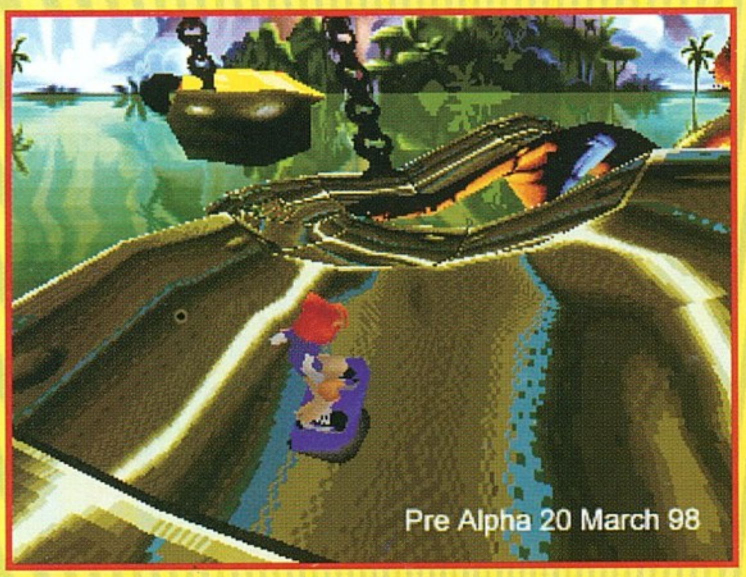
A főszereplő két gyerek, név szerint Mia és Xako, azaz egy kiscsaj és egy srác. Ők ketten a barátaikkal békésen élnek a világukban. Egy szép napon azonban megjelenik Krakken, a gonosz sárkány, aki elteleportálja hőseink barátait négy különböző világba és az a terve, hogy Mia és Xako világát is elfoglalja. Barátaink elhatározzák, hogy bejárják az összes világot, kiszabadítják társaikat majd elpusztítják a gonosz Krakkent. A négy helyszín a következő: Jég világ, Sivatag, Erdő és végül Pokol (előfordulhat, hogy van néhány rejtett is). Persze ezek közül kezdetben csak egy a Jeges világ választható, de amint ezt teljesítettük, megnyílik a többi is. Minden világban további teleport kapuk vannak, ezek visznek a teljesítendő feladatokhoz. A küldetéseink elég széles skálán mozognak. Általában időre kell beérnünk a célba, de találkozhatunk lövöldözéses feladatokkal, valamint lesznek főellenségek is, melyek legyőzéséhez szükséges lesz némi nemű taktika is. Hogy mi az aktuális feladat, azt szövegesen olvashatjuk el a pályák betöltése alatt. Ha egy akadályt sikeresen vettünk, egy kulcsot kapunk, amivel további teleport kapuk nyílnak meg további feladatokkal. A sikeres feladatok megoldása után természetesen menthetünk is. Menet közben csillagokat kell gyűjteni, mivel ezek védenek meg minket a sérülésektől. Ha nekimegyünk egy ellenfélnek, akkor az összes eddig megszerzett csillagot elveszítjük. Ha netán úgy megyünk neki valakinek, hogy nincs nálunk csillag, akkor meghalunk. Ez a megoldás engem nagyon emlékeztet a régi Sonic-ra, ott szerepelt ugyanez a szitu, csak gyűrűkkel – le sem tagadhatnák, hogy onnan vették az ötletet. Egyébként a két főszereplő között semmi különbség sincs, így szinte teljesen mindegy, hogy melyiket választjuk. Essünk át az irányításon, illetve azok trükkjein. Az X a gáz. A Négyzettel ugorhatunk. A Háromszöggel hátrapillanthatunk, ez arra jó, ha mondjuk valaki követ minket, így legalább megnézhetjük, hogy milyen messze van. A Körrel általában lőhetünk, de ez nem mindig aktív, általában csak főellenségek ellen használható. Van néhány jópofa lövöldözős feladat is (pld. megadott idő alatt kell lelőni adott számú pingvint). Az R2 lenyomásával jobban vehetjük a kanyarokat, érdemes használni. Az L2-vel gyorsan megfordulhatunk, ez egy-egy rossz kanyar bevételnél, valamint bizonyos feladatnál használható igazán. Az L1 elég érdekes funkciót lát el. Ha megnyomjuk, majd utána gyorsan Négyzetet nyomunk, hirtelen megállhatunk, de a későbbiekben a többi gombbal is használhatjuk (extra tárgyakat fegyvereket használhatunk). Még tolathatunk is, ha magunk felé húzzuk a kart. Egyébként érdemes ellátogatni az Options-be és beállítani a Dual Shock-os rázást, valamint az analóg támogatást is érdemes igénybe venni, mivel ezzel könnyebben vehetjük a kanyarokat. A képernyőn nem sok minden van, csak életeink számát (szív), az aktuális feladat megoldásához kellő (illetve eltelt) időt, valamint csillagaink számát láthatjuk. A teljesítendő pályák nagyon érdekesek, és ami fontos változatosak is, csak szerintem az irányíthatóság nem éppen a legjobbra sikerült. Elég csak elrontani egy kanyar bevételt, máris elvesztettük a menetet, nem beszélve arról, hogy a légdeszkánk képtelen felmenni a magaslatokra. Ehhez először lendületet kell venni (tolatás), majd úgy nekirugaszkodni. Ez elég körülményes, időigényes és idegesítő. Ennek ellenére a játék elég szórakoztató lett, főleg a kisebbek számára nyújthat felhőtlen szórakozást. A grafika nagyon szép, csak úgy pompáznak a színek, sőt néhány helyen kicsit csicsásak is a pályák. A grafikai effektek nagyon pofásak, például rendkívül szórakoztató, ahogy a fák és a tereptárgyak táncolnak. A jó grafikának azonban az lett a következménye, hogy a képernyőfrissítés esetenként rendkívül béna, néha az objektumok a szemünk előtt villannak fel. A zenék elég jók illenek a játékba. Azt mondjuk nem értem, hogy miért nincs többjátékos mód a progiban, mivel egyedül bármenyire ötletes és változatos is a dolog, egy idő után unalmas lesz. És végül még egy érdekesség: a játékot a Vans nevű ruhagyártó cég szponzorálta (elég frankó dolgaik vannak). Ennek az lett az eredménye, hogy a játék két főszereplőjén található cuccok akár az életben is megvehetők.

Veres Miki









PSYBADEK

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

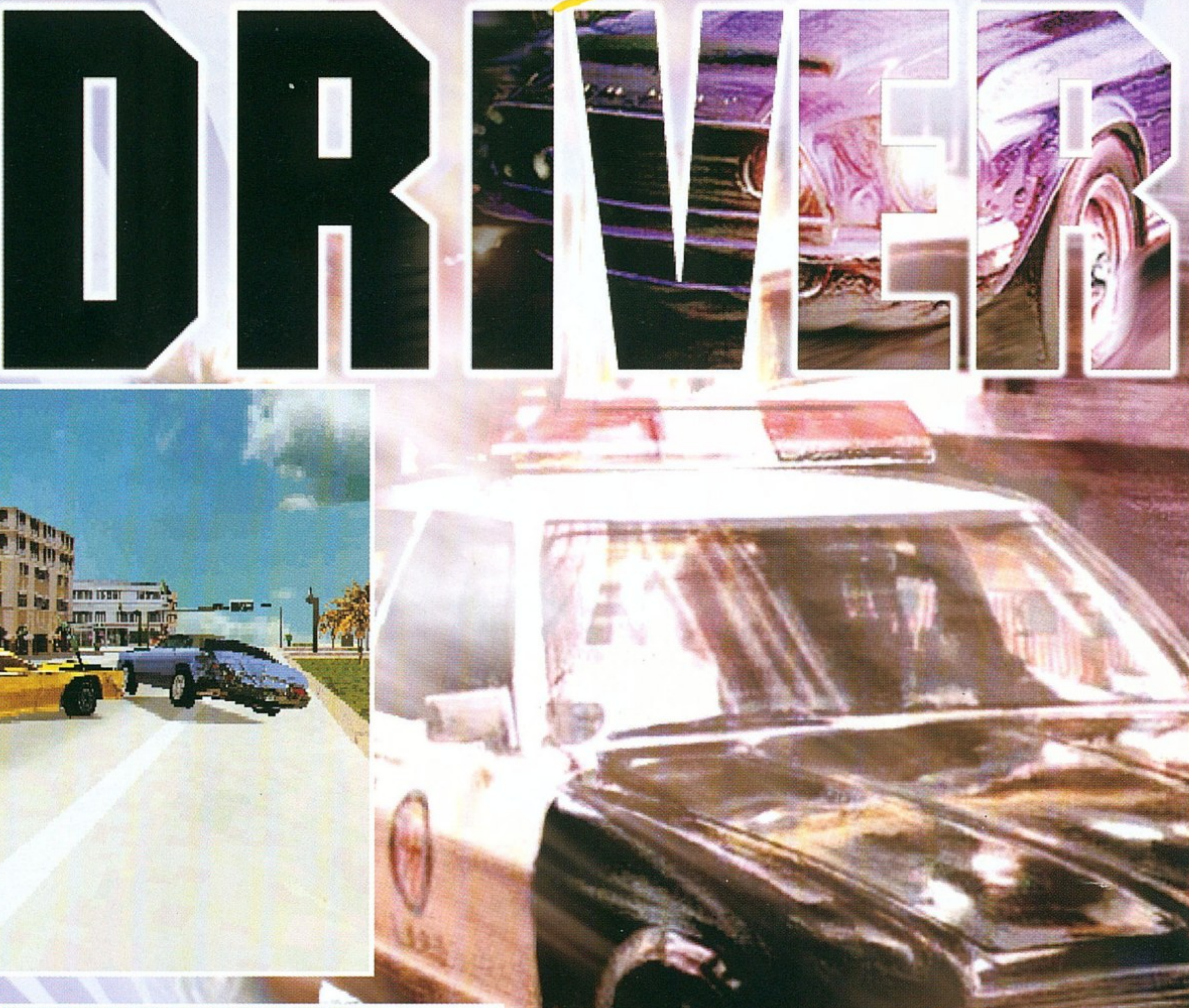
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉRDEKES ÉS SZÓRAKOZTATÓ FELADATOK
× NEHÉZ, NINCS TÖBB JÁTÉKMÓD

81%

AZOK AZ ÉDES 70-ES ÉVEK!

DRIVER



Nem elég, hogy majd kiköpöm a tüdőmet a köhögéstől, nem elég, hogy a levilágítóban nem hajlandók előhívni az újság filmjeit, még a Driver is csak délutánra érkezett meg. Annak a napnak a délutánjára, amikor le kellett volna adnom az egész újságot. Így hát csúszunk...

Arról nem is beszélve, hogy ugye odaadtam a GT-nek a címlapot, két oldalt, és ennek fejében egy teljes Driver verziót ígértek. Csak hát a fejlesztőbrigád még nem lett kész, így a GT sűrű bocsánatkérések közepette mindössze egy "majdnem kész" változattal lepett meg. Semmi gond vele, csak két percenként lefagy. És akkor így kell nekem két oldalt megszülnöm róla! Pár óra alatt...

REFLECTIONS

A Driver-t az a Reflections nevű cég készítette, akiknek a Destruction



Derby első és második részét köszönhetjük. A srácok kivették a versenyes részt a DD-ből, elkészítették néhány híres amerikai nagyváros majdnem teljesen élethű modelljét, végül összegyúrták az egészet egy kis Blues Brothers-es feelinggel, természetesen a '70-es évek köntösébe bújtatva.

Martin Edmondson, a Reflections szószólója csak ennyit mondott: "Minden híres és kevésbé híres korabeli filmből kielemeztük az autós-üldözős részeket. Több százat megnéztünk. Elhihetik, hogy jelenleg mi tudjuk a legtöbbet a témáról. És a Driver-be ebből mindent beleraktunk!".

A cég olyan realisztikus vezetési élményt kíván adni, mint amit a Gran Turismo-ban kaphattunk, de a sztorinak, a játék felépítésének és a "városi" vezetés élményének köszönhetően ez a játék azért teljesen más. Valami nagyon király!

GENGSZTEREK SOFŐRJE

A Driver című játékról már biztosan hallottatok, hiszen tőle hangos hónapok óta a külföldi és magyar szaksajtó. Egy autós játékról van szó, de nem autóversenyről, melyet 1999 legnagyobb durranásaként tartanak számon! A dolog úgy néz ki – tudatosan alakították ilyenre – mintha a "Gengszterek sofőrje" című film elevenedne meg a PlayStation által. A főhős tehát – azaz Te – egy meglehetősen sötét figura, voltaképpen egy nyomozó! Egy dolgot tud, marha jól vezetni. Egy napon azt a feladatot kapja, hogy különböző "munkák" elvállalásával cserkésszen be egy bűnbandát, és egy összeesküvést. Persze nem kell disztingválnia, hiszen pont úgy kell vezetnie, mint egy valódi őrült gengszternek! Nagyon érdekes megoldásnak találom, hogy a játékban igen sok gyalogos közlekedik az utcákon, mégsem lehet őket elütni! Valahogy mindig elugranak a dögök...



ISMERD MEG AMERIKA NAGYVÁROSAIT!

A Driver-ben első számú szempontnak tartották, hogy a négy nagyváros: New York, Miami, San Francisco és Los Angeles egy részét – mindegyiknél egy kb. 30 négyzetkilométeres részt – élethűen lemodellezzenek. Ez azt jelenti, hogy a fontosabb épületeket és helyszíneket fel fogjuk ismerni, és tényleg az lesz az érzésünk, mintha ezekben a csodálatos városokban száguldoznánk. Nem kell ugyanolyan bárgyú házakat bámulni, és nem fogunk eltévedni a szánalmasan hasonló utcák között – legalábbis hasonlóság miatt nem. A Reflections pályatervezői ugyanis kiutaztak az említett helyekre, és napokon keresztül csak autóztak keresztül-kasul az utcákon, közben minden épületet videóra vettek az utak jobb és bal oldalán. Egy kis túlzással még azt is mondhatjuk, hogy aki valamelyik említett városban lakik, az a játékban szépen haza is tud vezetni a házához! Állítólag ezt a tesztet a cégnél tényleg meg is csinálták, de szerintem ez csak reklámduma. Áááá, csak savanyú a szőlő – mit tudom én, hogy mondjuk Loszibạn melyik utca melyiket keresztezi...miért nincs benne a játékban mondjuk Újpalota???

AUTÓSZERELŐKNEK

A Driver-ben óriási élvezetet nyújt, hogy a kocsik maximálisan realisztikusan mozognak. Úgy, mint "valódi" társaik, a sokak által istenített benzinfaló monstrumok, aszfaltszaggató lóerőgyárak. Nem próbáltam még, de a filmekből ítélve pont ilyen lehet, amikor egy 3.2-es Chevy-t hetvennel "beteszel" a keresztutcába, miközben vonyítanak és füstölnek a hátsó túlméretezett szélességű gumik, a kaszni meg úgy ring, mintha csak egy velencei gondolában üldögélnél. Egyébként aki ismeri a régi márkákat, minden kocsit fel fog ismerni, annak ellenére, hogy az autógyárak – a játék "erőszakos", "bűnözős" témája miatt – nem adták nevüket a programhoz! Ugyanúgy nem, mint ahogy korábban a Grand Theft Auto-hoz sem adták – mindegy, hiszen ott is mindenki tudta, hogy melyik az a Porsche, amit el kell lopni. Hehehe...

A kocsik egyébként sérülnek a legkisebb koccanásoktól is, persze ez is

ODDWORLD ABE'S EXODDUS - PLAYSTATION MEGOLDÁS

TUNNEL 1

Első képernyő – 3 Mudokon: Rögtön az első képen menjünk a ládák mögé és másszunk le. Nini, egy titkos helyiség! Menjünk be az ajtón, majd gyorsan másszunk le, mert a repkedő Slig csak arra vár, hogy szétrobbanthassa a fejünket. Húzódjunk meg a jobb oldali fal aljában, majd amikor kiszáll a képből, szóljunk társainknak, hogy kövessenek minket. Most szaladjunk át a bal oldali képre, de csak az áramig. Itt parancsoljunk barátainkra, hogy álljanak meg, majd szaladjunk a fal fedezékébe. Miután ismét kirepült a Slig, álljunk a karhoz és adjuk ki a kövess parancsot, majd miután minden társunk igent felel, rántsuk meg a kart. Gyorsan ugorjunk a csőbe, ahonnan a barátainkhoz kerülünk. Mielőtt elteleportálnánk őket a madarak segítségével, tekertessük meg velük a kerekeket, melyre leomlik a fal. Most már küldhetjük őket.

Rejtett szoba – 9 Mudokon: Miután leomlott a fal fussunk be a kis szobába, ahol 9 kis szegény munkás dolgozik. Imádkozzunk egyet és a portálon keresztül egytől-egyik eltűnnek.

Tábla – 1 Mudokon: Miután felmásztunk a táblához imádkozzunk, és barátunk, aki a baloldali képen mosogat beleszalad a szabadságba.

Zuhany – 1 Mudokon: Azon a képen, ahol egy kerék van és egy Mudokon, tekerjük meg a kereket, mire a víz elkezd ömleni szegény barátunkra. Menjünk oda hozzá és vigasztaljuk meg (L2+Kör), majd a jobb oldali képen küldjük át a portálon.

Nevetőgáz – 2 Mudokon: Sajnos muszáj kinyitnunk a nevetőgázt ahhoz, hogy továbbjuthassunk, ám ilyen állapotban nem irányíthatóak barátaink. Ezért álljunk közvetlenül melléjük és egy jól irányzott pofonnal térítsük őket magukhoz (L2+X). Tekertessük meg velük a két kereket, majd jobbra elküldhetjük őket.

Alvó őr – 4 Mudokon: Pont az alvó Slig közelében van az a két szerencsétlen, akik megfertőződnek a nevetőgázzal. Pofozzuk le őket, majd halkan lopózzunk el az őr mellett. Tekerjük meg a három kereket, majd a bal oldali képen teleportáljunk. A lenti 2 mudokont a kampó meghúzásával engedhetjük ki, ők szintén a madarakon keresztül távozhatnak.

Hosszú folyosó – 2 Mudokon: Miután lemásztunk, egy folyosóba jutunk, ahol a Sligek mögött lopódzva, az árnyékokat kihasználva juthatunk tovább. A két bomba közé szorult egyénnél előbb hatástalanítsuk a szerkezetet, azzal, hogy amikor zöld ráütünk. Hívjuk el a srácokat balra, majd teleport. Menjünk vissza a középső képre, már eltűnt a Slig, így ezt a barátunkat is el tudjuk küldeni, szintén a bal szélső madarakkal.

Slig – 1 Mudokon: Másszunk fel ott, ahol a nyíl mutatja és a csövek után bújjunk bele a szörnybe, majd a mágneseket használva menjünk vissza a folyosó végére. Itt lefelé is tudunk lőni, így a mudokont őrző másik Sliget nyugodtan lepuffanthatjuk. Azután saját magunkat is robbantsuk szét. Abe-bel menjünk vissza, s a szerencsétlent a madarakkal küldjük el.

Háttér – 3 Mudokon: Most másszunk oda, ahol a Slig posztolt, majd mi is használjuk a mágneseket. Sorba menve mentsük meg a hátralevő mudokonokat, majd tekerjünk a csövön keresztül.

TUNNEL 2

Ventillátor – 5 Mudokon: Azon a képen, ahol gurulnunk kell, a legalján ne másszunk fel, hanem guggoljunk le! Egy rejtett folyosóra kerülünk, ahol a csőbe ugorva öt munkáshoz jutunk. Hívjuk őket magunk után jobbra, majd a madarakat kihasználva menekítsük el őket. A másik cső a pálya elejére rak, kezdhetjük tehát elölről, azzal a különbséggel, hogy öt fogollyal kevesebb van.

Kút – 3 Mudokon: Azon a képen, ahol egy repkedő Slig köröz, kezdjünk el futni jobbra, majd a szakadék után guggoljunk le és a kis alagúton essünk le. Épphogy meg tudunk kapaszkodni egy peremben, ám ez ne ijesszen meg, másszunk fel, és nekifutásból ugorjunk a kút felé. Igaz hogy nem érjük el, de legalább egy kis kitérővel mellé kerülünk. Fussunk át a bal oldali képre és menjünk be az ajtón. Fent szaladjunk át idegesíteni a Sligeket, de csak egy pillanatra, majd ismét vissza a kapun keresztül az előtérbe. A Sligek utánunk futottak, így vegyük irányításunk alá az egyiket, majd nyiffantsuk ki a másikat. Ezután semmisítsük meg, majd visszamenve a háttérbe sétáljunk be a jobb oldali kapun. A következő képen ismét imádkozzunk, majd a Sliggel sétáljunk bele az aknába. Így szabad az út a 3 mudokon felé. őket a madarakkal küldjük el, majd a kúton keresztül menjünk be azon az ajtón, amelyiken eredetileg akartunk.

Slig – 4 Mudokon: Ismét a repkedő Slighez jutunk, aki elől ne elrohanjunk, hanem játszadozzunk vele egy kicsit. Repüljünk vele fel, majd miután kicseleztük a szeletelőket, robbantsuk fel a többi Sliget. Ennek mindjárt lesz jelentősége, mert az egyik őr a rejtett szoba bejáratát védi. Menjünk bele a kútba, majd a kis szigetről másszunk le. Itt guggolva juthatunk a maradék 4 barátunkhoz. Miután megmentettük őket irány a boiler pálya, majd utána a hármas folyosó.

TUNNEL 3

Bombák – 3 Mudokon: Szedjünk le 9 követ a lógó zsákból, majd a következő 2 képernyőn dobjuk őket a bombákra. A második képen ugorjunk a perem legszéléről úgy, hogy a szemközti peremet elkaphassuk. Leugorva egy titkos helyre jutunk, ahová az ajtón keresztül mehetünk. A kútból egy igen érdekes helyre jutunk, ahol 3 mudokon – méghozzá vak mudokon – dolgozik. Hívjuk el őket jobbra, közben vigyázzunk, hogy a karral mindig rakjunk talajt a lábuk alá. Miután mind a 3 lenn van, az alsó karral ejtsük le őket, ám előtte a veszélyes bombát tüntessük el onnan. Menjünk le mi is, ám még ne engedjük őket szélnek, inkább balra a madaraknál lépjünk a következő képre. Tekertessük meg a kerekeket, mire lejön a lift. Most már küldhetjük 3 barátunkat a madarakhoz.

Lift – 4 Mudokon: Menjünk fel a lifttel és imádkozzunk, hogy 4 barátunk is biztonságos helyre juthasson. Már csak ki kell jutni a pályáról a 2 kar segítségével (a második képen) és sietni kell, hogy időben elérjük az ajtót (mert bezáródik, ha sokáig vacakolunk).

BLIND MUDOKON ZONE

Padlósúroló – 1 Mudokon: Hívjuk magunk után a szürke kis manót, majd a megfelelő időpontban nyissuk meg alatta a földet, majd a madarak segítségével nyissuk ki a kaput.

TUNNEL 4

Fogoly – 1 Mudokon: Csak sétáljunk végig a pályán és mindig kapcsoljuk ki a szeletelő masinákat. A legvégén a karral szabadíthatjuk ki a fal mögé bezárt barátunkat. Hívjuk a madarakhoz, majd távozzunk a pályáról.

TUNNEL 5

Szeletelő – 1 Mudokon: Amint megérkezünk a pályára, rögtön füstöljük ki a bombát, majd guruljunk át a szeletelők alatt. Másszunk fel a perem szélén, majd a karokkal állítsuk meg a gépeket. Hívjuk a mudokont a jobb oldali képre, ahol a madarak segítségével hívhatjuk a liftet.

Bezárt – 1 Mudokon: Miután megjött a lift, a maradék köveinkkel intézzük el bombákat, ám nem baj, ha nem sikerül, mert felmászhatunk a jobboldali peremre, s leszólhatunk a következő képen a mudokonnak, aki miután megtekerte a kereket, kinyílik a köveket rejtő ajtó. Ezekkel maradéktalanul elintézhetjük a maradék bombákat. Hívjuk magunkhoz a segítőkész barátunkat, majd a lifttel lemenve engedjük a madarakhoz.

Rejtett – 2 Mudokon: Miután bementünk az ajtón, nekifutásból ugorjuk át az első szeletelőt és ha szerencsénk van elkaphatjuk a levegőben lógó szikla szélét. Itt felmászva 2 mudokont menthetünk meg.

Cselsorozat – 7 Mudokon: A következő képre gurulva egy kicsit érdekes lesz a továbbjutás. Először is mássz fel a szeletelők kereszttüzében a párkányra, majd nekifutásból ugorj jobbra! Igen, igen, egy rejtett szobába jutsz, de ehhez előbb fel kell mászni a sziklák takarásában. Csak húzd meg a gyűrűt, és ezzel egyelőre vége. Most mássz vissza és folytasd az utad balra, majd az újabb szeletelőkön átgurulva, ugorjuk át a szakadékot és másszunk fel a 2 barátunkért. Csak hívjuk le őket onnan fentről, majd állítsuk meg őket. Lent húzzuk meg a kart, mire feljön a lift. Vele menjünk le, egészen a gyűrűig. Miután kiment a Slig a képből szóljunk oda barátunknak, és hívjuk ki a szeletelő gép alól. Miután újra arra jár a Slig rántsuk meg a gyűrűt, és menjünk le. Jobbra kell mennünk, ahonnan eljuthatunk egy helyre, ahol egy kapcsoló van. Ezt meghúzva fent működésbe hozhatunk egy liftet. Most vigyük fel a mudokont és másik két társánál pihentessük meg. A liftet használatba véve fent a 3 karral leállíthatjuk a lenti gépeket. A kép szélén azonban feljebb is juthatunk. Nekifutásból balra ugorva guruljunk át a gép alatt, majd a gyűrűt megrántva állítsuk le a szerkezeteket. A mudokonokat csaljuk magunk után, majd le a lifttel jobbra a madarakon keresztül küldjük őket el. Még van három társunk balra, őket is hozzuk ide, majd teleportáljunk. Másszunk le a lifttel és hagyjuk el az ötös zónát.

TUNNEL 6

Bányaautó – 3 Mudokon: Miután végigsurrantunk az alvó őrökön szálljunk be a bányaautóba és gázoljunk végig mindenkin. Fent álljunk meg a kép szélén és várjuk meg, míg a Slig alánk sétál. Ekkor nyomjuk meg a Négyzet gombot, amivel nemes egyszerűséggel rápottyanunk a szerencsétlenre. Szálljunk ki (szintén Négyzet), majd a 3 sorstársunkat jobbra vezetve küldhetjük el biztonságba.

Kocsifolyosó – 3 Mudokon: Szálljunk vissza az autóba, majd essünk rá egy újabb Sligre. Szálljunk ki és jobbra hatástalanítsuk a bombát, de olyan gyorsan, ahogy csak tudjuk. Futás a kép szélére (nem kell törődni az érzékelővel) és ugorj fel a kis szegélyre. Amikor mindkét őr kiment már a képből szólj oda a mudokonak és hívd el magad felé, majd ugorj le és szaladj balra. Az őrök szerencsére nem jöttek utánad. Így szállj be az autóba (a mudokont most hagyd itt) és gurulj végig a két őrön. Ismét szállj ki, majd hatástalanítsd a bombát és a két havert hívd magad után. Szállj vissza a kerékbe és jobbra paszírozd laposra az őrt, valamint a bombákat. Szállj ki és hozd ide a három mudokont a madarakhoz.

Rejtekhely – 4 Mudokon: Vissza az autóba, majd nyargaljunk felfelé. Fent szálljunk ki és balra a párkányra kapaszkodva guruljunk végig, majd az ajtót használva mentsük meg a 4 barátunkat.

Cseles, bombás Slig – 3 Mudokon: Vissza a kocsihoz, majd jobbra. Itt egy igen nehéz rész következik. Először hívjuk el az első mudokont, egészen a bal oldali kép széléig. Most hatástalanítsuk a bombát (a kocsival guruljunk oda, s amíg a Slig nem figyel cselekedjünk), majd csaljuk magunk után a Sliget, és felkapaszkodva az előbb használt párkányra vegyük irányítás alá az őrt. Rögtön meg is semmisíthetjük, a lényeg csak a 3 mudokon. Ezzel vége is a hatos pályának.

TUNNEL 7

Kocsijárat – 4 Mudokon: Lopakodjunk oda a kapcsolóhoz, rántsuk meg, majd lopakodjunk tovább. Másszunk fel a párkányra és imádkozzunk. Miután sikerült befognunk a fenti Sliget öljük meg a lent masírozó társát, majd semmisítsük meg őt saját magát is. A kútba ugorva egy őröktől hemzsegő helyszínre jutunk, itt fussunk a kapcsolóig, amit szintén húzzunk meg. Fussunk tovább, majd másszunk le az alvó őrökhöz. Itt lopakodva osonjunk el, de a kart ne bántsuk, inkább használjuk a mágnest. Miután lent a mágnes mellé hoztuk a bányakocsit, menjünk fel és húzzuk meg az előbb otthagyott kart. Vissza a kocsiba, amivel gázoljunk át a sok szemét Sligen. A 4 mudokonnál azonban álljunk meg, és a madarak segítségével jutassuk el őket a szép, új világ felé. Ezzel a megmentettek száma elérte a bűvös 75-öt, ami azt jelenti a bányaszakasznak ezzel vége.

NECRUM

Slig hadjárat – 3 Mudokon: Amint megjelensz a Necrum-ban, lépj tovább a második képernyőre, s a lenti platform jobb széléről ugorj bele a nagy semmibe. Semmi gond, nem haltál meg, hanem egy újabb titkos részt fedeztél fel. A magaslatról ugorj az oszlopok mögé, azok fedezéket nyújtanak. Sajnos a Slig-ek állandóan lövöldöznek, így nagyon gyorsan kell cselekedni és sok szerencse is kell hozzá. Végig kell menni fedezékről fedezékre a két képernyőn, míg a harmadikon a barátainkat kell megmenteni. Lépkedjünk fent a két platformon, majd gyorsan le a bombához. Hatástalanítsuk az elsőt, majd mielőtt a szeletelő elérné a 3 Mudokont hívjuk őket magunkhoz. Oké, most már van idő a másik két bombára is. Ezután elteleportálva őket menj a csőbe, hogy visszajuss a pálya legelejére.

Sligek megint – 2 Mudokon: Ha visszajössz a Paramite-októl, a baloldali képernyőn még ne menj bele a csőbe, hanem gurulj tovább. A madár portálon keresztül juthatsz el a titkos helyszínre. Lógva érkezel a helyszínre. Amikor a Slig hátat fordít kapaszkodj fel, majd ugorj le a jobb platformra. Húzd meg a kart és balra el. Lopózva kell menned, hogy a lenti Slig fel ne ébredjen. A következő képen egy mozgásérzékelővel ellátott robot szaladgál. Mássz fel a párkányra és sorban kapcsold ki a bombákat, majd húzd meg a kart. Mássz vissza és a két zöld manót egyenként teleportáld a madarakba.

PARAMITE

Hordóeső – 2 Mudokon: Az ötös elágazásnál menjünk a jobb oldalon lévő legfelső szobába, majd miután végigrohantunk a pályán, ne menjünk ki a kijáraton, hanem ugorjunk el jobbra. Guggolással egy kicsiny szobába kerülünk, s már el is kezdett esni a hordó felülről. Gyorsan bújjunk bele a Paramite-ba és húzódjunk vele fedezékbe. Ha elmúlt a zápor, húzzuk meg a kart, majd adjuk vissza az irányítást magunknak. Most aktiváltuk a csövet, amibe ugorjunk is bele. Na, egyik baj a másik után. Megint imádkozzunk és másszunk végig a köteleken a Paramite-tal, majd rántsuk meg vele a kampót. Ezután másszunk a fenti képernyőre. Szóljunk oda társainknak és húzassuk meg velük is a kampókat. Most hívjuk őket magunkhoz, majd ismét a húzzuk meg a karokat. A két mudokon most már biztonságban van, vissza is adhatjuk magunknak az irányítást. Most már csak el kell teleportálnunk társainkat, s vége is ennek a résznek.

Ugrabugra – 3 Mudokon: A középső szinten a baloldali ajtóba kell bemenned. Ezen a pályán ott van a rejtett rész, amikor a kukacoktól felmászol, és ott posztol a Paramite. Nos. Először üssük ki az oszlopot, majd ugorjunk a jobb peremre. Guggolva jutunk egy újabb sárgasághoz, és hogy ne bántson, aktivizáljuk az előbb ránk ragadt sérthetetlenséget. Az ajtón bemenve egy kicsit szivatós rész lesz. Ha meghúzzuk a kart, akkor nem csak mi jutunk egy szinttel lejjebb, hanem a kukacok is. Ezért nagyon gyorsan kell cselekedni. Szóval ugorjunk a lenti képernyőre, húzzuk meg a kart, majd miután elment a szeletelő, másszunk a legalsó szintre. Itt a lenti szeletelő előtt kell megállnunk és várnunk a kukacokra. Akkor mozduljunk el balra, amikor a daragép már középen jár, s a balga kukacok mind belemásznak. Most már elmehetünk a két mudokonhoz, de még másszunk fel. Itt ugyanis egy barátunk, aki egy kicsit szívére vett valamit és nem hajlandó megállni. Nyugtassuk meg és hívjuk le. Oké, most már küldhetjük őket, s mi is mehetünk vissza a pályára.

SCRAB

Kukacos – 2 Mudokon: Azon a képernyőn, ahol a felső szinten madarak repkednek és van egy újlenyomat is, nos ott tudunk lent elgurulni. A Scrab-ot kerüljük ki és ugorjunk a madár portálba. A mudokonokat hívjuk magunk után, mire leugranak a lenti képre. Húzzuk meg a kart és másszunk utánunk. Lent szintén rántsuk meg a kart, és gyorsan szólítsuk le a mudokonokat is. Guruljunk végig a szűk folyosón, majd fent ismét a kart kell meghúzni. Imádkozzunk, hogy a barátaink elmehessenek a portálon keresztül, majd mi is rohanjunk vissza a csőig, hogy a kukacok meg ne dézsmáljanak.

Lemászós – 4 Mudokon: Az ötös elágazásnál először is az előtérben lévő bal oldali ajtóba menjünk be. Itt a bal oldali képernyőn a kukacok mellett van egy titkos lejáró is. Ahol a zöld maszatot látjuk, ott kell lemásznunk. Miután lent vagyunk futnunk kell mint az őrült, mert egy Scrab üldözőbe vett minket. Használjuk a csövet, így hamarabb leérünk és a portálon keresztül távozhatunk. Gyorsan ugorjunk a szemközti peremre és imádkozzunk. Tereljük a Scrab-ot a hálója mögé, majd rántsuk meg a kart. Másszunk le, és azt a kart is húzzuk meg, majd mielőtt késő lenne, hívjuk magunk felé a 2 mudokont. A lifttel egyelőre egyedül menjünk le és csak az első szintig, ahol is villámgyorsan adjuk ki a "mindenki" és a "kövess" vezényszót. Amint megmozdult a lenti két manó is, gyorsan állítsuk meg őket, mielőtt a szakadékba mennének. Most már lemehetünk értük és a fentieket is elterelhetjük a madarakkal. A csőben van a kiút.

Esés – 3 Mudokon: A háttérben lévő legfelső bejáratot válaszd az öt közül, majd ha már benn vagy a pályán, akkor gurulj el jobbra és ott is a kis résen kell továbbmenned, csak balra. Itt mássz le, és gurulva jutsz el a titkos helyiségbe, ahol aztán nincs mese. A tényállás a következő. Van 3 kis zöld emberkénk, s vannak az éhes kukacok, akik hamarosan fel fogják falni barátainkat. Mielőtt lejárna az idő, guruljunk el jobbra, így

a csúszómászók is követni fognak minket. Lent húzzuk meg a kart, mivel csak így engedhetjük őket szabadon. Guruljunk vissza az előző képernyőre, majd amint a kukacok belépnek a képbe, rántsunk egyet a karon. Hopp, máris eltűntek. Már csak teleportálnunk kell, s a kúton keresztül vissza az eredeti pályára.

Ereklye – 5 Mudokon: Miután a nagy menekülést befejeztük egy zárt ajtóhoz jutunk. Menjünk el a bal képernyőre, és a zár megütésével kikapcsolhatjuk az áramot. Hívjuk őket a jobb képernyőre, majd a teleportálás után irány a következő megmentendő csapat.

Gyógyítás – 5 Mudokon: A szellemektől kapott energiával gyógyítsuk meg kicsit részeg barátainkat, majd miután segítettek megtekerni a kerekeket a baloldalon, teleportáljuk el is őket. Most már nincs más hátra mind a 2-es CD és a FeeCo gyár.

FEECO

Terminal 1 – 3 Mudokon: Rögtön az első képen már van egy titkos szoba. Guruljunk csak le ott a jobb szélen... A kútból megérkezvén 3 marcona Slig fogad, de nekünk meg van az a helyzeti előnyünk, hogy fent vagyunk. Na, ha elfordultak, akkor másszunk le, ott úgyis sötétség van. Mindig lopózzunk óvatosan a homályban egészen a következő kép széléig, ahol másszunk fel a peremre. Imádkozással juttathatjuk el a 3 szerencsétlent egy jobb világba.

Háttérben Sligek, elől meg bombák – 1 Mudokon: A Bonewerkz-be tartva a harmadik képen a hordó mögött le tudunk mászni. Ha a kútba ugrunk, akkor jutunk el a bonusz pályára. Itt jobbra kell mennünk, hogy uralmunk alá vonjuk a háttérben levő Sliget, s aztán legyilkoljuk vele az előtérben levő kutyulit. Most már csak ide kell hívnunk azt az egy mudokont, aki ott szerencsétlenkedik a bal oldalon.

Terminal 4 – 4 Mudokon: Szólítsunk magunkhoz 9 húscafatot, a liftes szakasznál és kezdjünk el szaladni. Mindig szórjunk el egy húst, hogy a kutyák rávetődjenek, s mi nyugodtan tudjunk szaladni. Az utolsó képen pedig ugorjunk fel. A lifttel tudunk felmenni, ahol ne csak a barátainkkal foglalkozzunk, hanem a kapcsolóval is. Most menjünk vissza a kutyákhoz és húzzuk meg a kart. Vissza a középső szintre és a második lifttel vigyük a madarakhoz négy társunkat.

FeeCo Executive Office – 10 Mudokon: A végső megmérettetés President Aslik irányítása lesz. Ez a rész a legkönnyebb a játékban, hiszen csak néhány hangérzékelőbe beszélés és reflexek szükségesek hozzá, ami után jutalmunk 10 mudokon.

Map – 3 Mudokon: Amikor már mindhárom főnökkel kinyittattuk az ajtókat, akkor a Soulstorm Brewery felé vezető után, pontosabban annak bejáratánál ne felfelé, hanem lefelé húzzuk a joyt. Nahát, még egy titkos szoba. A háttérben jelenünk meg, de az ajtóval az előtérbe kerülhetünk. Lopózzunk a Slig után, majd másszunk fel. A következő képen ugorjunk a szemközti platform szélére, majd menjünk le. Miután megint hátat fordít a Slig, lopakodjunk utána. A perem szélén kapaszkodjunk fel és rántsuk meg a nagy karikát. Most már mindhárman ott vagyunk a földszinten. Amint nem figyelnek oda, mi menjünk vissza az emeletre és nyírjuk ki az egyiket. A másikkal húzzuk meg a kart és szaladjunk vissza jobbra. A Kör leheletfinom megnyomásával robbantsuk szét, majd a Mudokonokat egyesével hívjuk vissza a bal oldali képre. Miután végeztünk, ahol bejöttünk ott távozhatunk.

Terminal 5 – 5 Mudokon: Menjünk le a kerekes mudokonig, majd szóljunk neki, hogy dolgozzon. Kinyílt az ajtó, ám egyelőre csak őt tudjuk elteleportálni, tehát a lenti ajtón menjünk is be. Fussunk végig a fedezékek segítségével a hosszú folyosókon, majd menjünk felfele a kerekeknél. Az ital-automatából szólítsunk egy flaskát magunkhoz, majd az X gombbal jó erősen fingjuk el magunkat. Most gyorsan imádkozzunk és szálljuk meg a végtermékünket. Vele repüljünk egy képpel feljebb és a lézeres kis pontot robbantsuk szét. Most már nyugodtan felmehetünk, és innen jobbra hívhatunk egy Sliget. Meneküljünk a rácsok mögé a bal oldalon, majd imádkozzunk. Az így kézhez kapott bárányкával bombázzuk le a talajt, nehogy valami is maradjon rajta, majd semmisítsük meg. Most rohanjunk végig fent is, majd a karral hívhatjuk a liftet. Lent húzzuk meg az "A" kart, majd a Mudokonokkal menjünk vissza. őket még egy darabig vissza kell kísérnünk, aztán liftezni is kell velük, de végül tekerjük meg a kerekeket. Jó, most már küldhetjük őket a madarakon keresztül.

SLIG BARRACK

Block 0 – 6 Mudokon: Amint megjelenünk fent az ajtóban imádkozzunk. A Sliget irányítva húzódjunk lejjebb a lifttel, majd kapcsoljuk ki az áramot a kar segítségével. Robbantsuk szét a Sliget, majd mi is menjünk le a lifttel. Nyugtassuk meg barátainkat, majd hívjuk fel őket, hogy megtekerjék nekünk a kerekeket. Immáron 6 mudokont teleportáltathatunk el a lenti madarakkal.

Block 1 – 6 Mudokon: Hűűű. Ennél a résznél azért izzadtam egy sort. Na, szóval akkor lendüljünk bele. Nagyon óvatosan kell közlekednünk, mert a háttérben posztoló sligek egyfolytában lövöldözni fognak ránk. Szóval csak óvatosan, fedezékről-fedezékre lehet előrehaladni. A bombát azért ne hagyjuk ott, mert egy kicsit kockázatos ugyan felvenni, de később nagy szükség lesz rá. Azon a képen, ahol két mudokon súrolja a padlót, másszunk fel hozzájuk és hajítsuk el a bombát hátrafelé, mégpedig a negyedik pityegésnél. Ekkor az érzékelő megsemmisül. Most már nincs akadálya, hogy a háttérben lévő ocsmány szörnyeket elintézzük. Végre egy olyan képernyő, ahol szabadon mozoghatunk!

Mind a jobb, mind pedig a bal oldali barátainkat hívjuk erre a képre. Aztán a madarakkal már vígan elküldhetjük őket. Persze a bal oldalon lévő emberkéket egy kicsit macerásabb lesz megszerezni, mert ott holmi liftet is kell használni, de a Quick Save sokat segíthet a dolgon...

Block 2 – 7 Mudokon: Rögtön egy újfajta ellenséggel kerülünk szembe, méghozzá a mozgó bombával. Ezt sajnos egyelőre nem tudjuk hatástalanítani, így egyetlen megoldásként kerüljük ki. A lifteket használva jutunk lejjebb, majd a kapcsolás képen jobbra van az első Mudokon. Fent rántsuk meg a kart, hogy kiegészüljön a padló, most már magunk után csalhatjuk. Vigyük le, s a madár portálon keresztül távozhat. Balra van egy mérges kis barátunk, akit sok-sok bomba vesz körbe. Hatástalanítsuk őket, nyugtassuk meg, majd álljunk a kép jobb szélére legalul. Hívjuk magunk után a fenti madarakhoz. Most már mehetünk a második pályarészre a kapun keresztül. Óvatosan lopakodjunk, nehogy felébredjen a Slig, de ne másszunk fel, hanem guruljunk tova. A lefelé nyíllal ellátott kútban van a bonusz rész, ahová lógva érkezünk. Amikor kiment a Slig másszunk fel és ugráljunk utána. Az utolsó platformnál kapaszkodjunk addig, amíg újra ki nem megy, majd lopakodva menjünk utána. Gyorsan ugrándozzunk tovább, majd essünk le a 2 mudokonhoz. Teleportáljuk el őket, majd a kúton keresztül jutunk vissza a pályára. Guruljunk a platform alá, s amíg a Slig nem tudja, hol van ugorjunk fel. Szálljuk meg a rondaságot, majd robbantassuk fel a mozgó aknával. Menjünk fel, és először balra menjünk. A 2 mudokon a nevető gázba esik, azonban egy ajtó még elválasztja tőlünk őket. Fent van a kar, most már csak meg kell pofozni őket. Irány a lift, menjünk vele fel. Szintén a fedezékek biztonságában lopakodjunk, s így hívjuk utánunk a kis butusokat. Oké, most már ez kész. A madarak egy kicsit cselesen működnek, ugyanis meg van szabva, hogy egyszerre hány mudokont kell beküldeni. Most ez a szám 3, s nekünk is pont ennyi van, szóval bingó! Erre kapunk egy speciális tudást, amit a következő képen rögtön fel is használhatunk. Vadállattá változva robbanthatjuk szét a kijáratot elzáró ellenségeket.

Block 3 – 9 Mudokon: Ezen a pályán 4 különböző helyiségbe kell bemennünk a barátainkért, csakhogy ezek a kis szobák még zárva vannak. Nos, nem egy nagy feladat kinyitni az A, B, C, illetve D kapukat, csak használjuk a megszállást, s az így nyert emberekkel tombolhatunk. Mindenkit öljünk meg, akit csak tudunk. Magukban a kis szobácskákban sem kell különösebb bravúr, ott is szálljuk meg a Sligeket, használjuk a hang analízist, majd pusztítsuk el őket. Ha minden jól ment 9 mudokonnal többet mentettél meg.

Block 4 – 6 Mudokon: Lopózzunk oda a nagy mágneshez, majd húzzuk meg a kart. Ismét lopózva menjünk az alsó szinten álló Slig alá, majd amikor hátat fordít másszunk fel hozzá. Gyorsan lépjünk egyet előre, majd fel, hogy a kis csőben gurulva száguldjunk tovább. Amint elfogy a cső ugorjunk le a padlóra, csapjuk le a középső oszlopot, majd ugorjunk fel a kis platformra. Menjünk ki balra, ahol aktivizálhatjuk magunkon a sérthetetlenséget. Fussunk ki jobbra és menjünk egészen a kapcsolóig. Amikor mindkét Slig a képernyőn van indítsuk be az áramot, és máris nyugodtan tevékenykedhetünk. Már csak a maradék Mudokonokat kell leeresztenünk és távozhatunk is.

Block 4 – 7 Mudokon: Másszunk fel a pillérre, majd guruljunk le a kúthoz. Gyorsan ugorjunk bele, s így a balga Slig magát robbantja fel. A kart húzzuk meg, majd a kinyílt résen ugorjunk le. Itt másszunk le, majd fel, és szaladjunk végig egészen addig, ahol az ajtó van. Húzzuk meg az itt lévő kart is és a kútba ugorva jutunk fel a mudokonhoz. Szálljuk meg a repkedő Sliget, majd visszafelé haladva semmisítsük meg az összes ellenséget (vagy Slig szemmel barátot). Robbantsuk szét, majd sorba menve szabadítsuk ki a barátainkat. Ekkor szükség lesz még egy kis takarításra, mert megjelent egy újabb szörny, de utána már csak a titkos hely felfedezése van hátra. Azon a képen kell lemásznunk egy nagyon apró homokdomb mögött, ahol a bal szélen zöld kis üvegcsék vannak. Itt szálljuk meg a Sliget, húzzuk meg vele a kart és szálljunk ki jobbra.

Block ? – 8 Mudokon: Még mielőtt ezeket megmentenéd lesz egy izgi rész, méghozzá Mr. Dripick irányítása. Előtte még kapcsolókat kell meghúzni, meg a csöveket kellett használni, ám fenn a War Room-ban már belebújhatsz az egyik főnökbe. Állj oda a hanganalizáló elé, és miután odaszóltál neki, bökd ki, hogy "csináld". Erre lejutottál egy szinttel. Az aknákat ugord át, majd szintén a zöld képernyőnél mond, hogy csináld, mire kinyílik az ajtó. Menj tovább és az első rést ugord át. A másodiknál essél le, majd megint essél a legalsó szintre. Indulj el balra. Azon a képernyőn kiálts segítségért, és máris megjelenik egy Slig. Ha magadhoz hívod, a balfék belerohan az aknákba. Az utolsónál kicsit húzódj hátrébb, mert téged is megsebesíthet. Szóval húzasd meg a kart, így kinyílt az ajtó, majd hívd magad után a csapóajtóig. Oké, most már csak le kell menned és a lila gömbnek bemondani: nyissa ki az ajtót. Visszakapod az irányítást és óvatosan menj be a lenti ajtón. Már csak a 8 mudokon van hátra a baloldalon és irány vissza a FeeCo.

BONEWERKZ

Annex 1 – 8 Mudokon: Na jó, kezdjük szépen sorban. Először is mentsük meg a bejárat felett szobrozó barátunkat. Amikor két őrzője kiment a képből szóljunk neki és hívjuk le. Ezután hívjuk át a baloldali részre és szóljunk neki, hogy húzza meg a kart. Eközben persze mi is a másikat. A fenti Sligek megsültek, nekünk pedig lett egy kis hidunk, amit kihasználva juttassuk szegény manót a madarakhoz. Most menjünk fel. Itt a baloldalon rántsuk meg a kart, majd álljunk a nagy sötétségbe és nyomjuk fel. A mágnesekkel tudunk közlekedni, mely mellé egy kis gyorsaság is kell majd. Amikor végre kikötünk legfelül a háttérben imádkozzunk. Az egyik Sliget lőjük le, ám a másikkal menjünk oda fel, ahol mi is állunk. Balra távozzunk, ahol lefelé lőve kinyírhatjuk két társunkat, majd semmisítsük meg önmagunkat is. Most már odamehetünk megvigasztalni a két szomorú mudokont és elküldhetjük őket a madarakkal. Mi is menjünk vissza az eredeti pályára és menjük el jobbra. Kezdjünk el szaladni és a harmadik képernyőn guggolva menjünk tovább. Majd tovább rohanva ugorjuk át a nagy szakadékot. A kutya ezután már biztosan nem lesz a nyomunkban. Húzzuk meg a kart, majd imádkozzunk, hogy az 5 társunk elmehessen a madarakkal.

Annex 7 – 10 Mudokon: Egészen a 7-es szintig nem lesz dolgunk a mudokonokkal, itt viszont rögtön egy rakással. Először is a karokkal deaktivizáljuk a lézereket, majd menjünk tovább jobbra. Itt egyensúlyozzunk fel a kapcsolóig, hogy eltűntessük a falakat. Hívjuk le a mudokont, de egyelőre hagyjuk is ott. Ha nem lenne célzóvizünk, akkor fent a zsákból vehetünk egy párat, mert jobbra vár ránk néhány akna. Szóval, itt a jobb oldalon még hozzuk le a 2 mudokont és vigyük az előbb otthagyott társukhoz, majd másszunk el egészen a kép jobb szélére és másszunk le. Húzzuk meg a kart és menjünk le a lifttel. Hozzuk fel a 3 munkást, majd hívjuk ide a fenti 3-at is. Most már teljes a létszám de még ne küldjük el őket! Igen ám, mert van még itt egy kis titok... Másszunk le ennek a képnek a bal szélén, minden peremnél egyre lejjebb, s hirtelen egy kút segítségével egy bonusz pályán vagyunk. Amint átlépünk a bal oldalra beindul egy ördögi masina, s vele szembe állítva egy bajtársunk. Gyorsan másszunk fel a platformra, s amikor a Slig hátat fordít rántsuk meg a kapcsolót. Ám ezzel nincs vége, rohanjunk a lifthez és hozzuk fel, amíg nem késő. Még húzzuk meg a kép szélén lévő kart és vigyük a társunkat a jobb oldalra, ahol várnak rá a madarak. Jaj, hát nem beindultak az utunkat elzáró masinák! Guggolva kerüld ki őket, majd a kúttal juthatsz vissza a pályára. Most teleportáld el a 6 társad és mássz vissza a lift segítségével az első szintre. Itt a jobb oldalon menj fel, és ahol a 3 akna van imádkozz. Na, volt akna, nincs akna. A következő képen már csak a 3 mudokont kell elteleportálni, s ezzel ennek a pályának vége.

Annex 8 – 4 Mudokon: Ez az Annex tulajdonképpen csak a keréktekergetésről, meg az ügyeskedésről szól, bár azért van benne egy kis rejtett rész is. A második ajtóba menve azon a képernyőn kell leugranunk, ahol sok kis lépcső található, meg rengeteg akna (magyarul a pálya jobb szélén). Csupán imádkozz egyet és mudokonjaid máris eltűntek.

Annex ? – 9 Mudokon: Na, ismét egy jó szemét rész következik. Most is egy mocskos Glukkon vezért kell majd irányítanunk, de ez esetben sokkal nehezebb lesz a kis kaland. Szóval amikor Phleg-gel vagy, mindig a Sligek fognak kiszolgálni, tehát 4 parancsra lesz szükséged. A "köves", a "figyelj ide", a "csináld" és a "nyírd ki". Ez a rész tulajdonképpen arról szól, hogy van egy lyuk és abból végtelen számú véreb özönlik elő. A fejed felett pedig egy szeletelő szépen lassan csúszik lefelé. Ebben a helyzetben kell a Sliggel megvédelmezni a gazdáját, majd az utolsó utáni pillanatban kimenekíteni az újabb helyszínre, ahol megint ugyanez vár ránk, csak dupla ilyen nehézséggel. Na, a végén már csak a lila hangérzékelőnél kell kikapcsoltatni a Main Gate védősugarát, és akkor visszakapjuk Abe irányítását. Vele az ajtóba kell bemenni, majd lent végiggurulni a szeletelők elől. Aztán felmászni a karig, majd azt megrántva elintézni a vérebeket. Azért kapcsoljuk ki a gépet, mert még minket is elintézne, majd fussunk tovább. A kútba ugorva jutunk a felszínre, ahol már csak 9 barátunkat kell elküldenünk, illetve a kijáratot nyitó kart meghúznunk.

HUB 1

Zulag 1 – 2 Mudokon: Először is guruljunk végig a Sligek és bombák kövezte kis járaton, majd ahol a lenyíló padló és a bombák vannak szálljuk meg a Sliget, akivel üssünk oda a mudokonnak. Végre abbahagyta életveszélyes játékait, így magát a Sliget is megsemmisíthetjük. A következő képen menjünk fel és hívjunk egy Glukkont a kar segítségével. Most kezdjük el őt irányítani. Egy Sliggel vitessük fel magunkat oda, ahol Abe is áll, majd küldjük vissza. Mi ugrándozzunk ki itt felül és az automatáknál nyittassuk ki az ajtókat. Azonban egyszer mindennek vége, bomba van, meg egy kar. Fussunk a bombába és a következő Glukkonnal is, hogy tiszta legyen a terep. Menjünk oda saját magunk és húzzuk meg a kart, majd menjünk vissza és egy újabb Glukkonnal menjünk le a legalsó szintre, ahol hívjunk segítséget, hogy az kinyissa az ajtót. Jó, szét is robbanthatod. Most járjuk be azt az utat, amit az előbb, csak 2 barátunk társaságában. Miután elküldtük őket a madarakkal, tekerjük meg a kereket és távozzunk a pályáról.

Zulag 2 – 5 Mudokon: Fussunk bele az ajtókba, majd menjünk le a lifttel. Amikor nincs áram éppen szaladjunk át, majd ügyesen ugorgassuk át a bombákat. Húzzuk meg a kart, majd meneküljünk el jobbra. Szálljuk meg az egyik repkedő Sliget, akivel robbantgassuk szét az útban lévő aknákat, majd a lifthez szálljunk, pontosabban alá, mert egy kart meg kéne ott húzni. Most menjünk a lift felé és robbantsuk szét, aki ott repked, majd a jobb oldali csőbe menjünk először. Itt repülj a legszélére és húzd meg a kart. Na, ebből is látszik, nem jó követni valakit. Most menj vissza és a bal oldali járatba, menj be, persze előbb a kart húzd meg. Fent semmisítsd meg az ellenséget, húzd meg a kart, majd robbantsd szét magad is. Most már visszamehetsz barátaidhoz, és kiszabadíthatod őket, mint a lentieket, mind pedig az ajtó mögött rejtőzőeket.

Zulag 3 – 5 Mudokon: A szeletelő gépek alatt óvatosan guruljunk át, majd az ideges barátainkat nyugtassuk meg, és felül szaladgálva kapcsolgassuk ki a gépeket. Most már elhívhatjuk őket balra, de előbb fent kapcsoljuk ki falat. Még egy ember segítségére szükség lesz, ugyanis meg kell tekerni a kereket. Teleport, és kész.

Zulag 4 – 5 Mudokon: Először is essünk le, majd guruljunk balra. Itt szépen óvatosan kerülgessük ki az érzékelő sugarakat, majd a jobboldali képen húzzuk meg a kart. A Slig le fog esni, úgyhogy mi másszunk fel. Költözzünk belé és nyírjuk ki azokat a mocskos érzékelő robotokat. Robbantsuk szét a Sliget, majd teleportáljuk el barátainkat. A jobb képernyőn van egy üzemen kívüli kút. Igen ám, de ha lefelé nyomjuk a joyt, akkor máris lejutunk egy félig-meddig titkos helyre. Itt annyi a lényeg, hogy át kell ugranunk kiengedni a kiskutyákat, majd megint vissza hozzájuk, hogy egy nagyugrással megelőzzük őket és a baloldali karral elzárjuk előlük az utat. Most menjünk vissza fel és húzzuk meg a jobboldali kart, majd rohanjunk le. Megjelent ugyanis egy Slig, ami hamarosan lejön, mi pedig másszunk fel. Szálljuk meg és robbantsuk is szét. Mi pedig 2 barátunkat teleportáljuk el innen, miután meghúztuk a megfelelő karokat.

Zulag 4 – 3 Mudokon: A kútba menjünk bele, így a háttérbe kerülünk. Ott guruljunk tovább, majd másszunk fel, menjünk középre és húzzuk meg a kart. Másszunk le, majd amikor a Slig lejött másszunk fel. Segítségével öljük meg a gaz robotokat és guruljunk tovább jobbra. Itt menjünk le a legalsó szintre, és a karral hozzuk működésbe a kutat. Másszunk fel, majd használjuk, hogy az előtérbe jussunk. Az ajtón menjünk be, majd miután megnéztük az animációt másszunk fel a barátainkhoz és engedjük őket szabadon. Másszunk le és a kép jobb szélén essünk le. Egy távoli barátunktól kérhetünk segítséget, aki gyógyító erőt ad, amit most már fel tudunk használni a fenti 3 megkínzott mudokonon. Egyelőre egyedül menjünk le és húzzuk meg a kart. Rohanjunk át balra és ugorjunk a kútba. Fent imádkozzunk és a megszállt Sliggel nyittassuk ki az ajtót, majd semmisítsük meg. Már csak a 3 barátunkat kell elküldeni, és jöhet az ötös Zulag.

Zulag 5 – 3 Mudokon: Ennél a résznél tulajdonképpen kapcsolókat kell húzogatni a megfelelő időpontban. Először is nyugtassuk meg a barátunkat, majd amikor ellenségeink felénk közelednek rántsuk meg a nagy gyűrűt. Néha a mudokonnak szólni kell, hogy nyissa ki a falat, s nekünk ekkor kell a gyűrűbe kapaszkodni. Lesz még egy kutyás trükk is, ahol a hússal vonhatjuk el a figyelmét, amíg mi a kapcsolót birizgáljuk. Mindhárom emberre szükségünk lesz, ha ki akarunk jutni, ugyanis van egy ajtó, amit csak keréktekerés után használhatunk.

HUB 2

Zulag 6 – 9 Mudokon: A kevéske "ajtózgatás" után menjünk a lézerek után, majd essünk le. Nyugtassuk meg a kis fickókat, majd miután a gyűrűvel kinyitottuk a kijáratot balra mehetünk el velük. ők a madarakkal utaznak, mi pedig a mágnessel. Húzzuk meg a kart fent a háttérben és a lézereket megint óvatosan kövessük. Ugorjunk a kútba, majd nyugtassuk le a mudokonokat. Egyelőre egyedül menjünk a lifttel és amikor fenn van a padló rohanjunk jobbra, s ugorjunk a kép szélén lévő kútba. Addig próbálkozzunk az ottani kar meghúzásával, amíg meg nem öltük a Sliget. A bal oldalon nyugtassuk meg a mudokont és teleportáljuk el a jobb oldalon lévő madarakkal. Most menjünk vissza az otthagyott társainkért és vigyük őket fel. A két piros lapátka közül a jobboldalira csoportosítsuk az összeset, majd menjünk le a kúttal és húzzuk meg a kart a baloldalon. Most már csak el kell őket küldeni a madarakkal. Mi pedig fent a kerékkel jutunk ki.

Zulag 7 – 8 Mudokon: Eleinte 3 vak mudokon összegyűjtése lesz a feladat. Óvatosan bánjunk velük, mert nem reagálnak a környezetre, tehát idejében kell szólni nekik! Miután összegyűjtöttük a hármat menjünk el a kutyákhoz jobbra. Szerelkezzünk fel hússal, és már indulhatunk is. Az egész rendszer úgy működik, hogy ledobunk neki egy húst, leugrunk és magunk után szólítjuk társainkat. Ekkor eldobunk még egy húst, majd odaállunk a gyűrű alá. Várjuk, hogy társaink ráérjenek a liftre és ekkor kell megrántani a gyűrűt. Na, a kutya bezárva. Három ilyen rész után végre elérkeztünk a végéhez, már csak a lifttel kell őket a madarakhoz juttatni fel. Megkapjuk a speciális energiát, amit a lenti kutyákkal meg is etethetünk, immáron szabad a lenti 5 mudokonnak is az út a szabadság felé.

Zulag 8 – 4 Mudokon: Itt rohanni kell. Először is oda kell menni egy kapcsolóig, azt megrántani, majd visszarohanni a biztos pontot jelentő magaslatra. Ezután futni kell tovább, felkapaszkodni a következőmagaslatra, majd előre a kapcsolóig, vissza a magaslatra és így tovább. Az utolsónál azonban, ahol a mini Slogok jönnek ugorjuk át őket, így egy biztonságos szobába kerültünk. Itt húzzuk meg a kart, majd vonjuk irányításunk alá a repkedő Sliget. Vele kell majd visszafelé repülve elintézni az összes kutyát, és ahol a nyíl mutatja felmenni. Itt a rácsoknál kell lerepülni, hogy kiengedd a 4 mudokont, amúgy meg a kutyákat kell bombázni. Az utolsó képen már csak egy kar van hátra, akár fel is robbanthatjuk a Sliget. Most már csak meg kell nyugtat-

ni a barátainkat, majd elvinni őket a madarakhoz. Innen aztán futás az utolsó képernyőre, ahol a kerék megtekerése után távozhatunk.

Zulag 9 – 7 Mudokon: Fent kezdünk az ajtóban. Szóljunk oda a mudokonnak, hogy húzza meg a kart. Most guruljunk le, s végül a másodikon kötünk ki. Másszunk le a Slighez és húzódjunk az árnyékba. Lopakodjunk az ital-automatához és igyunk. Most lopózzunk vissza a magaslatra és eresszük el magunkat. A zöld kis gáz megsemmisíti a biztonsági őrszemet, így ezen a képernyőn megsemmisíthetjük a Sliget. Vegyünk még itókát magunkhoz és a gázocskával semmisítsük meg a hatodikon, a harmadikon és a negyediken a Sliget, az ötödiken és a negyediken pedig az őrszemet. Az utolsó löttyöt pedig vigyük magunkkal, s ajándékozzuk a legfelső Slignek...Vigyük magunkkal a mudokont, majd az alatta lévőt is egészen a 3 ajtós elágazásig és menjünk be a felső, jobb oldali ajtón. Itt balra kell menni és egy itókát magunkhoz szólítva másszunk fel a magaslatra. Fingjuk el magunkat, majd a jobb oldalra vezérelve a gázt, robbantsuk szét az őrszemet. Menjünk mi is a fenti karhoz és húzzuk meg. Vonjuk irányítás alá a Glukkont, majd lent húzassuk meg a kart, majd távozzunk a mágnes segítségével. Kint kötünk ki, ahol a Sliget, majd pedig a hang analizátort felhasználva menjünk le a legalsó szintig. Itt robbantsuk szét őkelmét, majd menjünk ki a kijáraton. Most következik a felső baloldali ajtó. Menjünk a jobb oldalra és húzzuk meg a kart. A Glukkont irányítva a hanganalízissel nyittassuk ki az ajtót, majd tovább menve a következő képen meg az ajtót. Szóljunk oda a Slignek, hogy húzza meg a halálát jelentő kart. Most már Abe-bel kinyithatjuk az utolsó falat és megnyugtatva a barátunkat elküldhetjük, majd mi is térjünk vissza az utolsó Office szobába, ami az ötös szinten lent van a bal oldalon. Menjünk a bal oldalra és húzzuk meg a kart. Miután megjelent a Slig, gyorsan másszunk fel a Glukkonhoz, akit gyorsan irányítsunk is a jobb képre, ahol a fenti Sliggel húzassuk meg a kart, hogy eljöhessen lelőni a másik társát. Ezek után álljunk meg a piros lapocskán a Sliggel együtt és nyissuk ki. A hatás nem marad el, már csak a két mudokont kell elküldeni és mehetünk vissza a pályára. Ahol pedig csalogassuk le az egyelőre 2 tagú csapatot, majd vigyük a harmadikat is, akinek magának kell kinyitnia az ajtaját. Lent már csak a kapcsolókat kell meghúzni, majd négyüket elteleportálni, s végre távozhatunk. Huh.

Zulag 9 – 4 Mudokon: Hát Jézus, már sosem lesz vége? Itt annyi a lényeg, hogy szaladjunk át a jobb képernyőre, ahol pofozzuk le a mudokonokat, majd hívjuk őket a bal oldalra, de úgy, hogy kb. a kép közepén álljanak meg. Most másszunk fel a karig, és a bal oldaláról rántsuk meg, majd azonnal imádkozzunk. A barátaink biztonságban, most már nekünk kéne valamit tenni. Húzzuk meg a kart újra, majd rohanjunk el jobbra. Itt is a kart megrántva jutunk ki végre.

Zulag 10 – 7 Mudokon: Menjünk be az ajtókon, még azon a képen is, ahol egy lézersugár van az ajtó mögött. Ott a háttérben húzzuk meg a kart, amivel kikapcsolunk két lézernyalábot. Vissza az előtérbe, ahol másszunk fel a magaslatra. Most a karral hívjunk egy Sliget és kezdjünk el vele menni. Öljük meg a lenti társainkat, majd a mágnest használva a fentit is. Menjünk le a lifttel, ahonnan a mágnessel juthatunk tovább. Itt szintén a mágnest használjuk, hogy a háttérből előre lőve intézzük el a mocskos Sligeket. Egy valamire azonban vigyázzunk! Van ott egy mudokon, őt életben kéne hagyni! Most menjünk vissza az előtérbe és onnan menjünk tovább balra. Essünk le, majd rántsuk meg a kart. Ismét a háttérből intézzük el a két balga Sliget, majd vissza az előtérbe, ahol a bal oldalon lévő karral hívhatjuk a liftet. Fent a bal oldalon van az a mágnes, amivel az utolsó lézernyalábot tudjuk eltüntetni. Most már csak Abe-bel kell végigszaladni a pályán, hogy megmentsük a hátralévő mudokonokat.

HUB 3

Zulag 11 – 6 Mudokon: Először is húzzuk meg a kart a jobb képen, hogy egy Sliget előcsaljunk. Most ővele kell az összes lehetséges ártalmas dolgot megsemmisíteni, sőt még kapcsolókat is kell vele húzogatni. A lényeg nekünk a kijárat bal oldalán található kar, mely leküldi azt a liftet, amin majd barátainkat kell felfuvaroznunk. Szóval akkor menjünk Abe-bel tovább jobbra, ahol is a háttérben megint áll egy segítőkész figura. Csak köszönjünk oda és megkapjuk tőle azt a képességet, amitől kicsit részeges kollégáink meggyógyulnak. Ezt csak háromszor kell eljátszani, utána a fedezékek rejtekében lopózzunk az előbb leengedett lifthez, majd fent távozzunk a pályáról a mudokonokkal egyetemben.

Zulag 12 – 2 Mudokon: A lenti két robotot kicselezve menjünk el balra, majd az italgépből vegyünk egy itókát. A terméket rögtön balra használjuk is fel az alvó Sligen. Vegyünk még egy italt, de most menjünk tovább. A két képpel arrébb lévő Sliget ne bántsuk, inkább tekerjük meg a kereket, mely után leugorhatunk. Itt a jobboldalon kell az ital hatását felrobbantani, majd a Sliggel kinyitni az ajtót, majd megölni a kutyákat. Most Abe-bel menjünk fel a baloldali kút segítségével, ám út közben szólítsuk meg ismerősünket, aki gyógyvizet kínál. A két maradék italt egyenként tudjuk elhozni, s használjuk is fel odalent a jobboldalon lévő őrroboton és Sligen. Most már elengedhetjük barátainkat a kerék segítségével, és balra tudjuk őket elteleportálni.

Zulag 14 – 8 Mudokon: Húzzuk meg a kart, majd menjünk le. A különböző kapcsolókon igyekezzünk átmenni, majd a pár ügyességi rész után menjünk le és pofozgassuk meg a barátainkat. Vigyük őket fel a lifttel és megkapjuk a csodás erőnket. Menjünk ismét le és szaladjunk végig, majd a kútba ugorva mehetünk fel. Használjuk ki erőnket a bombák megsemmisítésére és menjünk be az ajtón. Itt másszunk le, és mindig maradjunk a Sligek mögött, meg próbálkozzunk árnyékba állni. Annyit kell tennünk, hogy jobbra fel tudjunk kapaszkodni a peremre. Innen már csak a kart kell meghúzni, s a Glukkonnal kiengedni barátainkat és megölni az összes Sliget. Ami meg megmaradt sétáljunk bele a bal oldalon látható szakadékba. Mivel barátaink kicsit kábák lettek a kínzástól a már ismerős baráttól kérjünk segítséget. Most már teleportálhatjuk a hiányzó három barátunkat.

Zulag 14 – 6 Mudokon: Fent kezdünk, ahol próbáljuk átugrani a nagy szakadékot, majd miután megtekertük a kereket nyomás vissza a magaslatra jobbra. Itt szálljuk meg a Sliget és menjünk vele a hanganalizálóhoz. Miután leomlott a fal vigyük le a lifttel és akit csak látunk ellenséget öljük is meg. Öljük meg a Sliget is, majd menjünk le a lifttel. Itt a baloldalon tudunk Glukkont hívni, akivel kinyithatjuk a liftet záró ajtót, de még kell egy Slig. őt jobbra szerválhatjuk be, és vigyük le a Glukkont. Ez csak arra volt jó, hogy most a Slig elintézhesse társait. Vigyük le a 3 mudokont, imádkozzunk, majd robbantsuk szét a Sliget, tekertessük meg a kereket és küldjük el a mudokonokat.

Zulag 15 – 6 Mudokon: Hát, ha minden igaz végre itt az utolsó Zulag és nagyon remélem, hogy mindenkinek 294-en áll a számlálója. Ahhoz képest, hogy utolsó pálya, nem is annyira nehéz, bár azért izzadni lehet rajta rendesen. Szóval akkor guruljunk tova és fel kell majd kapaszkodnunk egy peremre, ahol el kell olvasnunk a kézlenyomatot. Az ajtóba menve egy kis animáció következik, majd megérkezünk abba a szobába, ahol végleg elintézhetnénk ezt a Soulstorm Brewery-t. Tekerjük meg a kereket, aztán uzsgyi, mert csak 4 percünk maradt hátra. Futás le az ajtóhoz, tekerjük meg a kereket, be az ajtóba, futás végig, megint be az ajtóba és futás. Kapcsoljuk ki a bombákat, majd nyugtassuk meg a mudokont és tekerjük meg egyszerre a kereket. Most hívjuk magunk után és menjünk le a lifttel. Lent szintén tekerjük meg a kerekeket és menjünk be az ajtón, ahol fussunk és megint be az ajtón. Jöjjünk el jobbra és tekerjük meg a kereket. Hívjuk el a mudokont és állítsuk meg a baloldalon lévő keréknél. Mi másszunk fel és tekerjük meg egyszerre, mire a fenti mérges barátunk leesik. Nyugtassuk meg, majd mindkettőjüket vigyük fel a lifttel. Itt még vár ránk egy kis keréktekergetés, de ezután már csak a lift van hátra és már küldhetjük is őket. Balra el, és használjuk frissen kapott tudásunkat. Sligek felrobbantak, bombák nincsenek, tekerjük meg a végső kijáratot nyitó kereket. Jó, lent vagyunk. Már csak imádkoznunk kell, hogy a fenti 4 barátunk is biztonságban elmehessen, nekünk meg csak bele kell szaladnunk a lenti portálba. Kész, vége van. Huhhh.

Bagó Péter

PLAYSTATION KÓDOK

RALLY CROSS 2

Az alábbi kódokat a New Season/Enter Name képernyőn kell beírni:

Pályaválasztó csalások:

SISAO - Oasis
ELGNUJ - Jungle
FOSTER - Little Woods
NIVEK - Frozen Trail
MIT - Dusty Road
KCIN - Rock Creek
CIRE - Dry Humps
BSIRHC - Hillside

Csaló kódok:

PREALL - Minden pálya & kocsi, kivétel a Vapor & Radia

MOOBMOOB - Minden autó

PREVET - A Veteran pályák és autók is választhatók

PREPRO - A Pro pályák és autók is választhatók

AIRFILLED - Alacsony gravitáció

LEADSHOT - Az eredeti Rally Cross konfiguráció érvényes

MOONEY - Vissza a Rally Cross 2 fizikai törvényeihez

INCORPEREAL – Ütközés figyelésének kikapcsolása

A BUG'S LIFE

Végtelen élet:
A főmenüben tartsd lenyomva az R1 gombot és add be mellé az X, Kör, L2 kombinációt. Egy hangot kell hallanod, ha helyesen cselekedtél.

FIFA 99

Egy zsák pénz:
A Team Edit képernyőn add be az L1, L2, R1, R2, Kör, X, Négyzet, Háromszög, Start, Select kombinációt. Így annyi dollárod lesz, hogy a legdrágább csapatot is a magadénak tudhatod.

FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98

Egy zsák pénz:
A Team Edit képernyőn nyomd be a Négyzet, X, Négyzet, L2, L1 kombót.

C : THE CONTRA ADVENTURE

Örök szuperbomba:
A címképernyőn nyomd meg a Négyzet, Négyzet, Jobb, Le, Le, Bal, Négyzet, Háromszög kombót, egy hangot kell hallanod.

R-TYPES

Pályaválasztás:
Állj rá vagy az R-Type, vagy az R-Type 2 opcióra. Ezután gyorsan nyomd le a következő gombokat: L2 tízszer, R2 tízszer. Kezdj új játékot, majd a Start megnyomásával választhatsz pályát.

Lassítás:
Pauzáld le valamelyik játékot. Tartsd lenyomva az L2 gombot, majd nyomd mellé a következő kombót: Jobb, Fel, Jobb, Fel, Le, Bal, Le, Bal, X.

KNOCKOUT KINGS

Mackó:
Ha egy mackóval akarsz küzdeni, a főmenüben nyomd be a következő kombókat: Jobb+Négyzet, Jobb+Háromszög, Jobb+Kör, Jobb+X. Ekkor egy hangot kell hallanod. Amelyik bokszolót kiválasztod, az mackóvá válik.

Nagy fejek:
A nagy fejek előhívásához a főmenüben nyomd be a következő kombótkat: Bal+Kör, Bal+Háromszög, Bal+Négyzet, Bal+X.

FORSAKEN

Állj rá az OPTIONS menüpontra, majd nyomd be a Bal, Jobb, Bal, Jobb, X kombót, ezzel előhozod a csaló menüt.

Pályakódok:
5J9DNN1D
5N9XNN1F
FSBDP43G
80BJN8B0
G4C4N4CK
X8MLP4H2
VDX2NXGM
XK4QNDH4
4PFDN095
STFNN8G6
NYG4N0F7

T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

Pályaválasztás:
A pályák között, a "sétálós" animáció közben nyomj R1+R2-t. Ekkor szabadon bóklászhatsz. Menj a kívánt pályához, majd lépj be Négyzettel.

SPYRO THE DRAGON

99 élet:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Fel, Kör, Bal, Kör, Jobb, Kör kombót.

R-TYPE DELTA

100% Force erő és minden Power-up:
Állítsd meg a játékot Start-tal, tartsd lenyomva az L2-t, és nyomd be valamelyik kódot.

100% Force:
Bal, Jobb, Fel, Jobb, Bal, Fel, Le+Háromszög

Piros cucc:
Bal, Jobb, Fel, Le, Jobb, Bal, Fel, Le+Négyzet

Kék cucc:
Bal, Jobb, Fel, Le, Jobb, Bal, Fel, Le+X

Sárga cucc:
Bal, Jobb, Fel, Le, Jobb, Bal, Fel, Le+Kör

PSYBADEK

Gyorsabb deszka: DEKPOWERUP

Sérthetetlenség: DONDAHAOS

Pályaválasztás: GOANYWHERE

NINTENDO 64 KÓDOK

S.C.A.R.S.

Kristály kupa: LGSSSX

Gyémánt kupa: CRKKYY

Zenith kupa: DZPKKK

Master mód és minden bonusz autó: PXPRTS

Skorpió autó: SDSSRT

Kobra autó: TRTTLL

Gepárd autó: NRNNRR

Párduc autó: YMSTTR

Minden kocsi és kupa: GGWWOO

Minden kód: WLLVDD

EXTREME-G 2

Venom gép: 68QCMH3H9HT
Wasp gép: 55HZ1MH3H9H1
Minden gép: 3GP8ZKW76ZMW
Minden pálya: 8KLSZKW76ZM7
További kódok, melyeket névnek kell beírni: 2064, SPIRAL, NOPANEL, SPYEYE, XXX, XCHARGE, MISTAKE, NITROID, FLICK, PIXIE, LINEAR, NEUTRON, JUGGLE, MISPLACE

V-RALLY EDITION '99

Csaló mód:
A "Press Start" képernyőn nyomd be az L+R, Bal-C, Jobb-C, L+R kombót. Ezután nyomj Start-ot, tartsd lenyomva a Z-t, és nyomkodd gyorsan az L-t, amíg a "Cheat Mode" felírat megjelenik.

IGGY'S RECKIN BALLS

A nyitó képernyőn nyomj R+Z kombót, majd a következő kódok valamelyikét:

Minden pálya: THEUNIVERSE
Minden szereplő: HAPPYHEADS
Iggy csaja és senki más: ENTAROADUN
Turbó mód: 2TIMES
Jeges pálya: ICEPRINCESS
Gooey pálya: GOOEYGOOGOO
Jeges és Gooey pálya együtt: GOOEYICEPRINCESS
Pályaválasztás: JUMPAROUND, aztán pauzálás után lehet válogatni

További vegyes kódok:

SWOPSHOP, OHMY, GOBABY, TOOMUCHPIE, TOOMUCHFUN, MICROBALLS, NONSTOP, 2ROKTOO, ROLFHARRIS, PENCIL

GEX 46 : ENTER THE GECKO

Szuper kódszó:

M758FQRW3J58FQRW4! (99 életet ad, meg minden távirányítót)

Egyes kapu nyitva:

DPXMDGVXCLVCG5WFL

Kettes kapu nyitva:

C2G57FLRDQJV7FBTCN

TOP GEAR OVERDRIVE

A kódokat úgy tudod bevinni, ha az ANALÓG KARRAL sorban kiválasztod a megfelelő menüpontokat, és mindegyikre a Z gombbal kattintasz rá.

Minden alap kocsi: Credits, Championship, Championship, Versus

Minden bonusz kocsi: Credits, Credits, Versus, Credits, Setup, Championsip, Championship, Championship, Versus

Négyes szezon: Versus, Championship, Championship, Credits, Setup, Setup, Championship

Ötös szezon: Setup, Championship, Credits, Versus, Versus, Setup, Championship, Versus, Credits, Championship

Hatos szezon: Credits, Setup, Versus, Championship, Championship, Credits, Championship, Versus, Setup, Championship, Credits, Setup, Setup

GAMEBOY KÓDOK

MEN IN BLACK

Repülés:

Kódszónak írd be: 0601. Egy hibaüzenet fog megjelenni, de ne foglalkozz vele, inkább nyomj Start-ot. Kezdj el egy játékot, majd amikor már a pályán vagy, nyomd le a Select + Fel kombinációt a repüléshez.

Pályaugrás:

Kódszónak írd be: 2409, majd kezdj egy új játékot. Pauzáld le a játékot, majd nyomj egy Select-et a pályaléptetéshez.

Pályakódok:

Level 2: Manhattan - 2710
Level 3: Sewer System - 1807
Level 4: Aerodome - 0309
Level 5: Rooftops - 2705
Level 6: Woods - 3107
Extra kód – 1943

MONTEZUMA'S RETURN

Az alábbi kódokat, a Password képernyőn kell beütnöd:

ELEPHANT – Végtelen élet

6JYBSPPJ – Az utolsó pálya kódja
SUNSHINE – Átsétálhatsz az ajtókon, anélkül, hogy kinyitnád őket

PITFALL: BEYOND THE JUNGLE

Pályakódok:

Caverns - FLTYWTRS
Volcano - GNGDWN
Prison - SLTHHRNG
Scourge - SWPNGBLW

RATS!

Pályakódok:

2 - cdgbldbmnq
3 - b5?b2cvkll
4 - 41v?twskb-
5 - 5ltrcx2lf7
6 - vdlnybgf82
7 - clgvqdvpc8
8 - 5j9mfxstcf
9 - 5nzjmy?f56
10 - 4yr73wjrs3
16 - w?f?hf8k-2
17 - vt55cb1cdn
18 - w-t6rf1qc2
19 - c3kf4fcmw8
20 - m6pkny7l-1
21 - 525m7yknf7
22 - b-63scwt4v
23 - bdzl6bmm2g
24 - 51t1fykk5?
25 - c?h6jiwf14
26 - cpj7ld5k7b
27 - vn-1pb9qqs
28 - wd71tdrkrn
29 - v6j3rc92n?
30 - vjcm1b?c?s
31 - 5?tstyqsty
32 - l61k4wbgxw
33 - lp4b8vbcvc
34 - 5ywnwyzlc3
35 - b1g3bc6fv8
36 - 5mgghxgr58
37 - bty5nbnp8g
38 - wlgx9djftd
39 - c?4p8fnh7z
40 - 5t1b7xqkkp

POCKET BOMBERMAN

Pályakódok:

Forest World
Area1 - 7693
Area2 - 3905
Area3 - 2438
Area4 - 8261
Főellenség - 1893

Ocean World
Area1 - 2805
Area2 - 9271
Area3 - 1354
Area4 - 4915
Főellenség - 8649

Wind World
Area1 - 0238
Area2 - 5943
Area3 - 6045
Area4 - 2850
Főellenség - 8146

Cloud World
Area1 - 9156
Area2 - 2715
Area3 - 4707
Area4 - 7046
Főellenség - 0687

Evil World
Area1 - 3725
Area2 - 0157
Area3 - 5826
Area4 - 9587
Főellenség - 3752

5656 – Minden speciális tárgy

realisztikus: nagy csatt nagy sérülés, kis csatt kis sérülés. Oda kell ám figyelni, mert elég bosszantó, ha mondjuk egy küldetés legvégén "dobjuk el" a szekeret!

A kocsik a gázadásra és a fékezésre tökéletesen reagálnak, de ötletes újítás, hogy van egy "padlógáz" és egy "padlófék" gomb is, sőt természetesen kézifék is.

FŐSZEREPBEN TERMÉSZETESEN A "DESZTÓSÁG"

A Driver-ben – persze – a rendőrség díszes képviselői zaklatnak majd minket a legtöbbet. Baromi jól meg van oldva, ahogy cirkálnak a fakabátok, és azonnal lecsapnak ránk, amint csinálunk valami szabálytalanságot.







A játékban ugyanis nem muszáj rögtön missziót kezdeni, más módok is rendelkezésünkre állnak. Ha csak "simán" autózni akarunk, ismerkedni a vezetéssel, a forgalommal – figyelem, a KRESZ szabályokat kéretik betartani – azt is megtehetjük. Fitnom gázadás (maximum egy kis "trurbózás" a pirosnál), lámpáknál fékezés, jobbra-balra nézés a kereszteződésekben (az L2/R2 gombokkal) – szóval eszeveszett, ahogy "vasárnapi vezetők" módjára közlekedhetünk. De kibújhat belőlünk az ördög is, át a piroson, be a "behajtani tilosba", táblák csokorba szedve, szembeforgalom – minden játszhat! És ekkor megbolondulnak a fekete-fehér kocsik, vijjognak a szirénák, és egyből ott loholnak a nyomunkban a desztó autók.

A mesterséges intelligencia elég jó, ugyanis a rendőrök meglehetősen normálisan vezetnek (teszik a kocsik testét rendesen), de ők sem szupermenek: azért komoly puffokat tudnak csinálni egy-egy sűrűbb "forgalmi helyzetben". Belenézel a visszapillantóba (L2+R2) és azt látod, hogy egy szirénázó rendőrkocsi elegánsan telever egy szabályosan haladó "privát" kocsit, majd egy pillanat múlva négyen füstölnek a kereszteződésben – nagyom baró! Sok-sok a tőlünk függetlenül közlekedő gép, és elég nagy a pánik, ha nekikoccanunk valakinek. Szóval minden autót egy kis "intelligens" gépi játékos vezet!



A MISSZIÓK

Mint már említettem a játékban igencsak sok küldetést kell megoldani, szám szerint 44-et. Ezek között van sima "személyszállítás", menekülés, adott pont elérése adott időre, de néha éttermeket kell összetörnünk (nem fizettek védelmi lét a szemetek) és állítólag van egy olyan feladat is, ahol egy gyanútlan utast kell addig "utaztatni", amíg ki nem dobja a taccsot! A feladatokat saját szobánkban kapjuk, az üzenetrögzítőn keresztül (a szalag ide-oda tekergetésével, majd pedig az üzenet kiválasztásával). Ebben a szobában lehet menteni is. A küldetések között pofás átvezető filmeket láthatunk, de nem FMV formában, hanem a játék grafikájának felhasználásával.

CSINÁLJ MAGADNAK FILMET!



Van a Driver-ben egy olyan rész, amely minden eddigi hasonló próbálkozásnál tökéletesebben ki van dolgozva. Ez pedig a Replay, azaz Visszajátszás. Játék közben ugyanis akármennyire is szép a grafika, akármennyire is élethű a táj, azért nem tudunk sajnos a vezetésen kívül másra figyelni.

Ezért a missziók után mindenre kiterjedő "filmrendezői" utómunkát tudunk végezni. A teljes küldetés képanyagát vissza tudjuk nézni, a kameraállásokat változtatni, sőt, a kamerát bárhova elhelyezni – mondjuk a kocsi tetejére is. Ez a rész annyira ki van dolgozva, annyira komplikált (ikonvezérelt menük TÖMKELEGE), hogy néha az volt az érzésem: az egész Driver csak azért készült, hogy aki kitanulja ennek a "visszajátszós" résznek a lényegét, az tudjon egy TELJES filmet forgatni magának! Még egyszer mondom: ez az opció már több játékban benne volt, de ennyire profi módon még egyikben sem. Ha van türelmed hozzá, olyan filmet csinálhatsz, hogy a többiek eldobják magukat a gyönyörűségtől! A szemünk előtt elevenedhetnek meg a "San Francisco utcáin" jelenetei, vagy a "Blues Brothers" üldözései. És nem ám a klasszikus "madártávlatos" nézetből, hanem akár a motorháztetőről nézve is.

ÉRTÉKELÉS

A Driver ugyan nem egy halálosan eredeti stuff – nagyon hasonló hozzá például az Auto Destruct – de összességében azért semmi sem ér a nyomába. A grafika minimálisan pixeles ugyan, de szuperul kidolgozott, totál változatos és természetesen minden tényező átkozottul élethű. Nagyon jók a változó időjárási tényezők és az eltérő napszakok: eső és hó, nappal, éjszaka, alkonyat és pirkadat (sőt, "Alkonyattól pirkadatig"). A nap a szemedbe süt, a fényszórók világítanak.

Nekem leginkább a hangulat tetszett. Először mindig megfogadtam, hogy szépen, kultúráltan fogok vezetni, de aztán valahonnan megjelent egy szirénázó fakabát és mindent elrontott. Akkor aztán mentem, mint a mérgezett egér, sikátorba be, parkolóházból ki – hiszen bizonyos feladatokat addig nem lehet végrehajtani, amíg rendőr lohol a nyomunkban. Meg aztán jól is esik megzavarni azokat a bika amerikai gépeket, ahogy csikorog a gumi, bömböl a motor...fantasztikus! Nagyon oda kell figyelni a "keresztbe rakós" kanyaroknál, mert el lehet ám sokallni, aztán a hátsó sárvédő bánja. A küldetések teljesen eredetiek, nem unalmasak – hála' Istennek – még röhögni is lehet egy csomót a gyakran humoros helyzeteken.

A Driver egy majdnem tökéletes játék. Azt hiszem, ezalatt a cirka öt órás tesztelés (hat küldetés végignyomva) alatt nem is találtam benne hibát.

Martin

DRIVER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

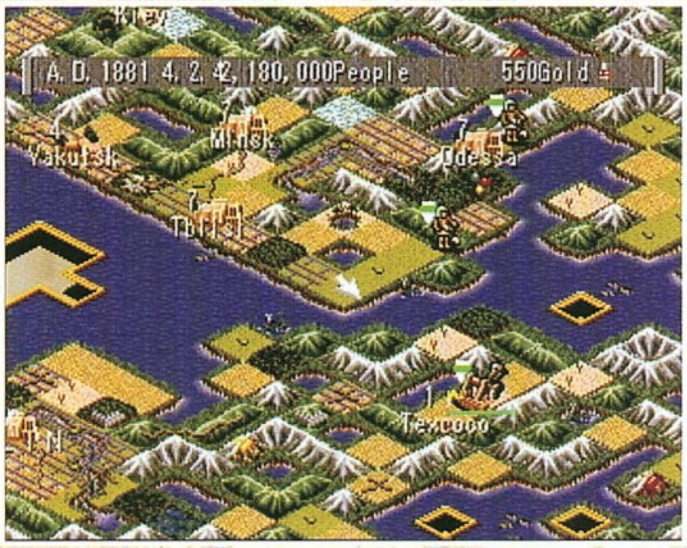
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYITÓ (DUAL SHOCK)

✓ JELENLEG EZ A LEGHANGULATOSABB AUTÓS PROGI
× TALÁN A GRAFIKÁN MÉG CSINOSÍTHATTAK VOLNA

98%

Komoly fejfájást okozott nekem a Civilization II. Már a játék is kissé "macerás", de ehhez képest egy jó leírást készíteni sokkal komolyabb kihívás. Ez már csak abból is adódik, hogy még nem láttam ennyire összetett és bonyolult játékot. Felmerül a kérdés: kiknek fontosabb a cikk? Azoknak, akik már ismerik a játékot és a véleményemre kíváncsiak, vagy azoknak, akik a frissen megvett programot szeretnék megtanulni játszani. Jelen esetben az utóbbiaknak fogok kedvezni és megpróbálok egy tömör, lényegre törő leírást adni, aminek segítségével alapfokon nekikezdhettek a világ meghódításának. Erre három oldal körülbelül elég lesz. Szerencsére a játék pozitívuma, hogy jó alapokkal és józan paraszt ésszel az ember könnyen végigjátszhatja az egészet. Nem kell vér-profinak lenni ahhoz, hogy mindent lássunk, amit a készítők megalkottak.

A játék történelméről úgy gondolom, nem kell különösebben sokat írnom. Híres és sikeres volt az első rész. A második is remek, ám ezúttal kissé tekervényesebb az előzőnél.



CIVILIZÁLT JÁTÉK CIVILIZÁLT JÁTÉKOSOKNAK!



CIVILIZATION II

AZ CÉL...

Bőven Jézus megszületése előtt járunk (i.e. 4000). A földön rengeteg új civilizáció kezd kialakulni, mind komoly problémákkal és nehéz feladatokkal szembeállítva. Mi is egy ilyen civilizáció vezetői vagyunk. Mivel igencsak gyatra a "csapatunk" jelenlegi helyzete, nincs más dolgunk, mint felvirágoztatni népünket. Ehhez harcolnunk, üzletelnünk és legfőképp gondolkodnunk kell rengeteget. Gyakorlatilag mindent nekünk kell kiépíteni. A gazdaságot, a városokat, a kormányzást, a diplomáciai kapcsolatokat, egyszóval igencsak központi személyek vagyunk. Persze ahogy az idő halad, úgy változik meg a világ, így nekünk is folyamatosan változtatnunk kell a kormányzást. Nem lehet egy főként demokratikus világban a mi birodalmunk vezetője despota. Azt, hogy milyen taktikával szeretnénk a legfejlettebb civilizációvá válni, ránk van bízva. Leölhetünk mindenkit és meghódíthatjuk a világot, de ugyanakkor a tudomány fejlesztésével is nyerhetünk, ha nekünk sikerül először kijutni az űrbe.

AZ ALAPBEÁLLÍTÁSOK...

Ettől a pillanattól kezdve kérek mindenkit, hogy amennyiben érdekli a játék irányítása erősen koncentráljon erre a lapra, mivel alászállunk a menüpontok végtelenül tekervényes rengetegébe. Nem lesz könnyű, de azzal biztatnék mindenkit, hogy játék közben minden kitisztul. Bemelegítésnek jöjjön az első "menütár". Itt gyakorlatilag csak a kezdőkhöz szólnék: válasszátok a BEGINNER pontot. Ez abban különbözik a többitől, hogy egy rendkívül bájos görög szobor röviden elmagyarázza a lényegét a játék elején választható dolgoknak. Persze erre én is kísérletet tennék most. Először a világ méretét kell megadnunk. Evidens: minél nagyobb, annál nehezebb. Ezt követi vezetőnk "típusának" kiválasztása. Hat verzió közül választhatunk. A nehézség itt gyakorlatilag a rivális civilizációkkal folyatatott diplomáciai kapcsolatokban változik és saját népünk viselkedésében. Minél nehezebb a dolog, annál több lesz a felkelés és az ellenséges támadás, mindenféle tárgyalás nélkül.

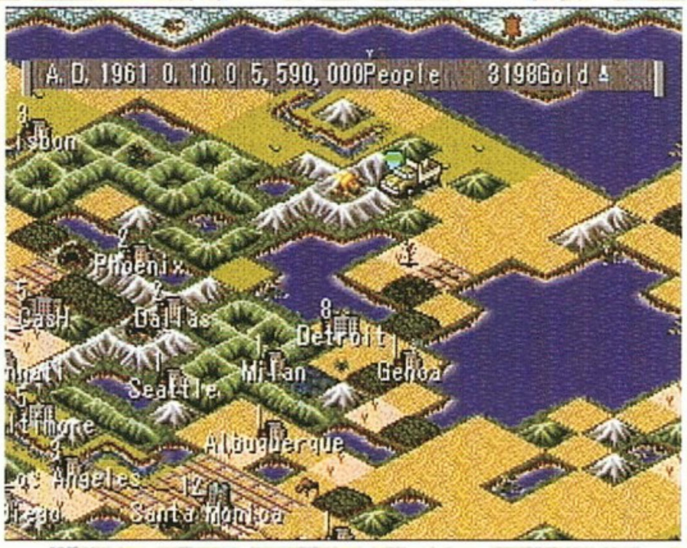
Ezután a rivális civilizációk számát kell megadnunk. Itt is gyakorlatilag az ellenfeleink számát kérdezi meg a gép.

Vannak a játékban un. barbár törzsek. ők kissé megkeseríthetik az életünket. A következő pontban az ő számukat kell megadni.

Nemünk és civilizációnk kiválasztása után, az épületek stílusát kell kiválasztanunk és a SETUP ezzel befejeződött. Ezután még egyszer megnézhetjük mindent és ha megfelel nekiugorhatunk a játéknak.

AZ "IRÁNYÍTÁS"...

A játékban a képernyő bal-felső sarkában az időt, középen népességünket és jobb oldalt a vagyonunkat látjuk. Egy kör a játékban két részre bontható. Az elsőben emberünkkel lépünk. Ez nem igényel különösebb magyarázatot. A másik rész a terepek, városok katonák vizsgálata. Ilyenkor egy négyzetet kell a kívánt helyre vinni és a kört megnyomni. Ekkor megjelenik a terület nagyított képe és mindenféle információ katonai, és gazdasági előnyeiről. A háromszög megnyomásával a térképet nézhetjük meg, ami egyébként teljesen használhatatlan. Inkább megzavar mint segít. Persze az első lépés, amit mindenképp meg kell tenni, az a városépítés. Ezt rögtön az elején kiírja a gép. Hál'istennek egyébként folyamatosan segítségünkre van a játék. Ötleteket ad és segít a "nehéz percekben". Valószínűleg a készítők is érezték, hogy kicsit túlbonyolították a dolgot, ezért tömködték tele üzenetekkel a játékot. Szóval, van még egy kijelző a képernyő jobb alsó sarkában, de ezt jobb a SELECT gombbal kikapcsolni. Ez szintén információt nyújt a különböző mezőkről, ahol állunk, de az amúgy is túláradó információtengerben ez tényleg nélkülözhető.





A játék előrehaladottságától függ a körönként eltelt évek száma. Az elején 20 év egy kör, majd minél fejlettebb a népünk, annál rövidebb. A legvégén 1 kör, egy év. Miután minden mozgást és vizsgálódást befejeztünk megjelenik a bal-alsó sarokban egy 8 pontból álló menüsor. Ezt kell igazán megtanulni kezelni.

A LEGFONTOSABB MENÜSOR...

A GAME pontban a játék beállításai vannak. Itt lehet menteni (min. 10 blokk !), betölteni és változtatni a nehézségen a segítségek kikapcsolásával. Nagyon hatásos a zene megváltoztatása, mert igencsak ledarálja az ember agyát a muzsika, amit a "zeneszerzők" alkottak a játékhoz.

A KINGDOM pont birodalmunk irányítását szabályozza. A TAX RATE pontban kell beállítanunk, hogy vagyonunk milyen százalékban oszlik meg a tudományos kutatások és a kényelmi cikkek között. Persze az adót is itt szabhatjuk meg, de természetesen ez a három dolog szorosan összefügg. Nem lehet kevés adó és sok luxuscikk. Amikor majd az államforma fejlettebb lesz, akkor sokat kell változtatgatni, mivel a felvilágosult népnek mindig valami baja lesz az adóval vagy az életszínvonallal. A jobb-felső sarokban látjuk mindig a jelenlegi államformát (GOVERMENT). Ez a kezdetekben DESPOTIZMUS. Később persze lehet minden a monarchiától a kommunizmusig. Kihez mi áll közelebb... Fontos, hogy itt van a REVOLUTION pont is. Ez a felkelés, forradalom. Ha át szeretnénk állni más államformára, mindenképp forradalmat kell keltenünk. Ilyenkor van mód megváltoztatni az egész kormányzást, persze csak akkor, ha már felfedeztük a következő államformát. Ne ijedjetek meg, ha a forradalom után nem változik rögtön meg a kormányzás, hiszen minden felkelés után rövid anarchia következik. Ez kb. 2-3 kör. Szintén itt van a VIEW THRONE ROOM pont, ahol a mi trónunkat nézhetjük meg. Ez azért fontos, mert kezdetekben csak egy barlangot látunk, majd miután sikerül felvirágoztatni kis népünket egymás után kapjuk tőlük az ajándékokat jó tetteinkért. Így tehát akkor vagyunk igazán jó királyok vagy császárok, amikor teljes pompájában láthatjuk a trónszobánkat.

Szintén itt látjuk "országunk" összbevételét és összkiadását.

Tudósainknak folyamatosan meg kell adnunk, hogy mit fedezzenek fel. Erről bőveb-



ben majd később fogok írni, de itt a KINGDOM menüpontban látjuk a felfedezésekhez szüksége időtartamot. Ezt körökben méri a gép. Ez a DISCOVERIES. Minél jobb az anyagi és gazdasági helyzetünk, annál kevesebb időbe telik felfedezni valamit. Természetesen ez relatív, mert minél több pénzünk van, annál több és nehezebb dolgot kell felfedeznünk.

A következő fő pont az ADVISORS menü. Itt kérhetünk segítséget mindenféle tanácsadóinktól és minisztereinktől a játékkal kapcsolatban. ők a védekezést, támadást, gazdaságot és tudományt szemlélve "segítenek". Össze lehet hívni őket a CONSULT HIGH COUNCIL pontban, ahol együtt mondják el véleményüket a dolgokról. Ilyenkor képben is láthatjuk őket. Tapasztalataim azt mutatják, hogy minden tanácsadónak a saját területe a legfontosabb. Nem érdemes rájuk hallgatni, mert nem objektíven ítélik meg a dolgokat. Legalábbis nem ebben a menüpontban. A játék közben többször is beleszólnak a dolgokba külön-külön. Ilyenkor érdemesebb megvitatni az ajánlataikat.

A WORLD pontban, a világban nézhetünk körül. A játékban felépíthetjük a világ 7 csodáját többször is. Ezek a piramisok, óriáskönyvtárak, világítótornyok, függőkertek...stb. Persze a valódi történelemben ezekből csak egy van, de mivel itt népünk fejlettségét segíti, városonként épülhet egy. A már megépült csodákat nézhetjük meg a WONDERS OF THE WORLD pontban. A TOP 5 CITIES a világ 5 vezető városát mutatja, népességük és fejlettségük szerint. A CIVILIZATION SCORE a mi pontunkat mutatja a játékban. Egyszerű statisztika mindenről, amit elértünk.

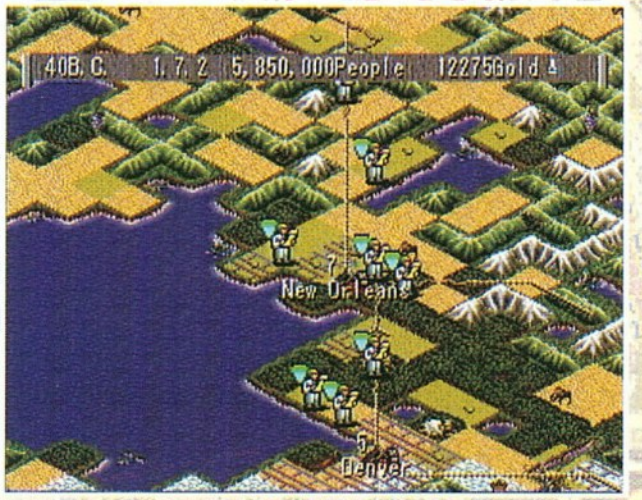
A DEMOGRAPHICS népünk teljes kiértékelése. 13 kategóriában vizsgálja meg az általunk vezetett civilizációt. Az átlagéletkortól a kötelező katonai szolgálat évéig mindent. Itt a kép jobb oldala lényeges, ahol a rivális civilizációkkal összehasonlítva látjuk az értékeket. Ha mindenben mi vagyunk az elsők, akkor csináljuk jól a dolgot.

A SPACESHIP pont csak akkor válik fontossá, amikor már elkezdődött a verseny az űr meghódításáért. Ettől kezdve itt láthatjuk az űrkutatás fejlettségének mértékét.



A CIVILOPEDIA a beépített kislexikon a játékhoz. Itt mindenről megtudhatunk mindent. Fel vannak sorolva az államformák, a világ csodái, a területek típusai, a hadseregek fajtái, egyszóval minden. Érdemes olvasgatni itt egy pár percet mielőtt bármilyen komoly változtatást terveznénk népünk irányítását illetően.

A UNITS pontban a katonai egységeink pontos helyét és állapotát láthatjuk. Mivel eddig még nem nagyon esett szó a katonai csapatokról röviden a lényeg: ezek a csapatok harcolnak, építkeznek, hódítanak és ami a legfontosabb: védenek minket a játékban. Több típus van természetesen, ezekről a fenti CIVILOPEDIA pontban egészen részletesen olvashattok. Én most nem igazán térnék ki erre részletesebben, mert csak ez a rész, megér 3 oldalt. Szóval majd a játékban úgyis megismeritek őket és begyakoroljátok a fontosabb funkcióikat.

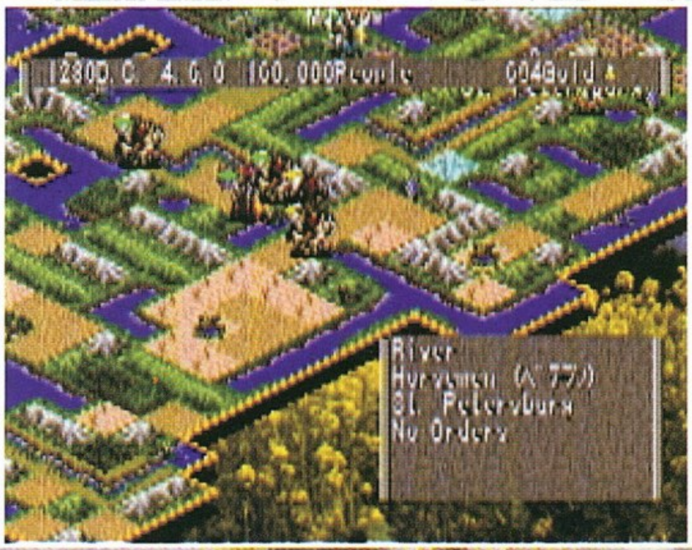


Ebben a pontban (UNITS), ezeknek a típusát és helyét mutatja meg a játék.

Az utolsó pont a főmenüben a CITY. Itt nézhetjük meg az összes városunkat, fejlettség, népesség és gazdaság szerint. Mivel minden város saját menüsorral rendelkezik ide is itt lehet belépni. Kiválasztva a várost és az X-et megnyomva léphetünk be a belső menübe.

BELSŐ MENÜ A VÁROSOKBAN...

A város nevét látjuk, a népességét és vagyonát. A PEOPLE pontra érdemes figyelni, mert ez a polgárok hangulatát mutatja. Abban a pillanatban, amikor több rosszkedvű (piros) fej van mint jó (kék), zavargások kezdődnek, amiket vagy gazdasági vagy katonai intézkedésekkel lehet elfojtani. Visszatérve a város menühöz, a kép bal oldalán azt látjuk, hogy épp mit állít elő a város. Ez lehet katona, épület, bármi, amit kiválasztunk. Jobb oldalt látjuk, amivel





már rendelkezik kis városunk. Ha nem tetszik, amit épp gyárt a city, akkor a CHANGE pontban megváltoztathatjuk. Itt rögtön "beszól" valamelyik tanácsadónk és javaslatot tesz az új építendő dologra. Ezt már érdemes megfontolni. Persze sokszor két tanácsadó is ajánl valamit, ilyenkor tegyetek belátásotok szerint, attól függően, hogy gazdaságilag, vagy katonailag akarjátok meghódítani a világot. Itt minden építhető dolognak a tulajdonságit is leolvashatjátok. A legfontosabb a megépítéséhez szükséges körök száma (TURNS). Persze a pénz mindent megold. Ha valaki olyan vastag, hogy ki tudja fizetni a körök számát kézpénzben, az azonnal megkapja a kiválasztott dolgot. Ezt a BUY pontban tehetitek meg. A RESOURCE pontban a város termelésének a fontosabb statisztikáit nézhetitek meg. A UNIT a város saját csapatainak a helyét és állapotát mutatja. A már fent említett boldogság/elégedettség tényezőt vizsgálhatjátok meg a HAPPINESS pontban. Egyébként azért érdemes minél előbb felépíteni egy csodát, mert általában ezek városonként egy-egy plusz boldog polgárt adnak a lakosokhoz, ezzel is csökkentve a felkelések, zavargások esélyét. Persze egy jó vezető még a felkelésből is üzletet tud csinálni. Ne feledjétek: minden rendszerváltáshoz kell egy felkelés (legalábbis ebben a játékban).

Amennyiben meghódított városunk van, érdemes átnevezni a RENAME pontban. Ha már elég fejlett minden és gyönyörködni szeretnénk városunk képében madártávlatból, akkor ezt a VIEW pontban tehetjük meg.

Ennyit a főmenü fontosabb pontjairól és almenüiről.

Mivel az eddig leírt dolgokból kiderült a menük funkciója, de nem igazán derült ki a játék menete, úgy gondoltam, hogy a cikk hátralévő részében megpróbálok vázlat szerűen egy játékmenetet leírni, ami alapján az első pár lépést meg tudják tenni azok is, akik még sosem játszottak hasonlóan összetett programmal.

A JÁTÉK MENETE...

1. Az alapbeállítások

Erről már fent leírtam minden szükséges tudnivalót. A lényeg: állítsatok be mindent, a világmérettől a barbárok számáig. Nem lehet élvezni a játékot, ha túlságosan irreális ellenfelekkel álltok szemben, csupán az "akció" öröméért. Sokat segít ennél a résznél a gép is, ha odafigyeltek, különösebb nehézségek nélkül beállíthattok mindent.

2. Építsétek fel az első várost

Mivel egyetlen egy kis csapattal kezditek a játékot, az első feladat egy megfelelő helyet keresni az első város felépítéséhez. Ezt általában olyan helyen érdemes megtenni, ahol víz, termőföldek és hegyek is találhatóak a közelben, hiszen a gazdaság és a



védekezés szempontjából ezek a helyek nagyon fontosak. Ne feledjétek, hogy a város terjeszkedni fog, így nem a legjobb a térkép egyik sarkába építeni pusztán védelmi megfontolásból. Saját tapasztalataim szerint, minél jobban középen (a központban) van városunk, annál könnyebb terjeszkedni, üzletelni és baj esetén megközelíteni. A játék egyébként folyamatosan szól, ha egy jó helyen álltok városépítés szempontjából. Ilyenkor mérlegelve gazdasági és hadászati céljainkat vagy elfogadjuk az ajánlatot, vagy nem.

3. Ismerjétek meg a várost

A már megépült városban a CITY menüpont segítségével irányíthatjátok a termelést. Nézzetek körül, szánjatok rá egy pár percet, hogy otthonosan mozogjatok a menüpontok áradatában. A megfelelő irányítás nélkül ugyanis nem elégedettek a polgárok és így nagyon lassan és nehezen, fog fejlődni birodalmunk. A legfontosabb dolgok, amikre oda kell figyelni: a populáció növekedése, a gazdaság lassú de biztos növekedése, az adó reális megszabása, a kutatások és hódítások folyamatos "működése". Ha mindent jól csináltok, mosolygós polgárok lesznek és sok-sok pénz.

4. Építsétek fel az első katonai egységet

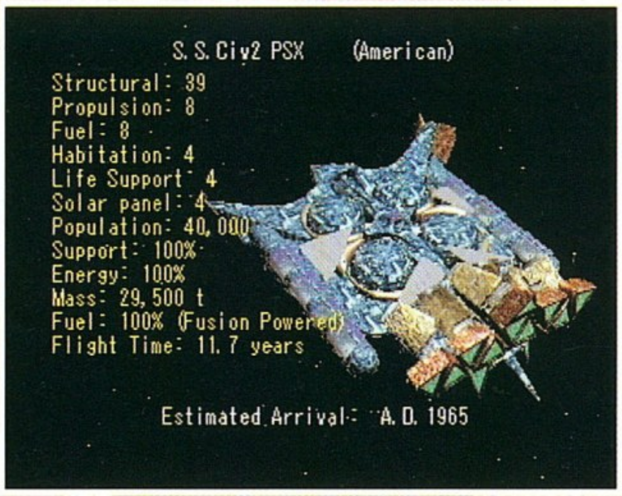
A város megalapításának a pillanatától, automatikusan készül az első katonai egység. Amikor az első egység megépült, nincs más dolga csak védeni a várost. Ezután a gép nekikezd a következő katonai egység "építéséhez". Persze rengeteg más egységet is lehet "építeni". Ezt már ti adjátok meg. Minden egységet másra lehet használni, de az első a legfontosabb, mert ez marad a városban végig, védelmi célokra. Ilyen egység minden fontosabb helyen kell, mert a győzelemhez elengedhetetlen...

5. ...a város védelme

A városvédő egység mellett érdemes többet is közvetlen közelben tartani, mivel a barbárok és támadók gyakorlatilag a semmiből jelennek meg. Ha 3 lépésnyire vagytok a



várostól, akkor onnan baj esetén hatékonyan lehet támadni. Persze nem csak a városokat kell védeni. A meghódított területeket is. Ezeknek a védelme sokkal nehezebb, mint a városoké. Persze a játék közben a világ technikai fejlődésének köszönhetően előbb-utóbb megjelenik a várfal, ami nagyban segíti az ellenséges támadások visszaverését.



6. Kezdjétek el felvirágoztatni népeteket

Miután a városunk stabil alapokon áll, már elkezdhetünk foglalkozni a tudomány, gazdaság fejlesztésével is. Ez magától megjelenik a képernyőn. A megfelelő felfedezések "megrendelésével", nagyban felgyorsíthatjátok a nép fejlődését, arról nem is beszélve, hogy a későbbi diplomáciai kapcsolatok kiépítésénél ezekkel komoly üzleteket lehet lebonyolítani.



7. Adjátok meg a REÁLIS adószázalékot

Ezek után fontos, hogy a megfelelő százalék megadásával úgymond "rásegítsetek" a bevétel növekedésére. Ha túl sok az adó, evidens módon zavargások és egyéb problémák adódnak, így fontos hogy az ügyben tisztán lásson mindenki. A lényeg: sok adó nem jelent sok pénzt.

8. Fedezzétek fel a világot

Amikor már gazdaságilag és katonailag is jó alapokon áll népünk, elkezdhetünk "járkálni". Útjaink során találkozhatunk barátságos törzsekkel és barbárokkal egyaránt. Ez a szerencsén múlik (meg a kezdeti beállításokon). Ezek amennyiben barátok, megosztják velünk tudományukat, amivel azonnal növekszik népünk értéke.

9. Építsetek ki jó diplomáciai kapcsolatokat a konkurens civilizációkkal



Mialatt csapataink "kutatják a környéket", elkerülhetetlenül belebotlunk majd a "nagy" civilizációk képviselőibe. Ellenfeleink hozzáállását a hangvételből és stílusból tudjuk meghatározni. Vannak barátságos vezetők és vannak botrányosan nagyképűek is. A számunkra legmegfelelőbbel kell lepaktálnunk. Persze ez nem azt jeleni, hogy vele többet nem fogunk háborúzni, de ideiglenesen mindenkivel lehetünk "barátok". Fontos viszont, hogy a későbbiekben a világ eddigi diplomáciai kapcsolataink alapján ítél meg minket. Könnyebben: ha minden szerződést megszegünk, egy idő után senki sem áll szóba velünk.

10. Segítsétek a gazdaságot

Hogy ez mit jelent? Például utak építését. Felgyorsítani a termelést. Ennek egyik legjobb módja egy piac építése a városban. Bányákat lehet építeni a város közelében, miután megvizsgáltuk a környéket és találtunk erre megfelelő területet.

11. Kezdjetek üzletelni más várossokkal minél előbb

Ha megépültek az utak, már építhettek mozgó árusokat (CARAVANS), akik a városainkban készült portékát a más népek nagyvárosaiban eladják. Ez kizárólag a pénzbevétel szempontjából fontos, de abból nagyon.

A fent leírt 11 pont nagyon töményen, a lehető legjobban tömörítve foglalja össze a játék kezdésének a lényegét.

Nem muszáj így csinálni, de nekem ez vált be. Még egyszer hangsúlyoznám: a cikket nem azoknak írtam, akik 5 éve játszanak már a Civilization előző verzióival és profik.



Ez sokkal inkább azoknak szól, akik hallottak róla, de még nem találkoztak vele.

Egy biztos: a Civilization II, méltó folytatása a hatalmas sikereket megélt elődjének, ám eltart egy ideig mire sikerül beleszokni. Figyelem: ez nem egy kétórás játék. Ha igazán játszani szeretnétek, kb 4-5 nap kell a "győzelemhez".

Adam

CIVILIZATION 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
10 MEMÓRIABLOKK

✓ TÖRTÉNELMI JÁTÉK, MINDEN ÉRTELEMBEN
× RETTENTŐEN ÖSSZETETT ÉS HOSSZADALMAS

92%

KARD, ÁGYÚ ÉS MÁGIA

Tokavia királyságát a káosz fenyegeti! A királyt elrabolta az önképzőkörben feketemágussá kitanult öccse, ezért az elit testőrség tagjai készülnek megmentésére. A három karakter igen csak különböző tulajdonságokkal rendelkezik: más fegyvereket kezel profi szinten, ütéseik ereje és sebessége igen csak eltérő, mint ahogy az általuk elviselhető sebek mennyisége is. Ebből talán már kiderült, hogy a Legend egy igazi akciójáték, ahol nem a kerettörténet regényessége és nem a játékos logikai képességei a fontosak, hanem a pergő akció, a változatos ellenfelek, választható fegyverek és a látványos mozgások, speciális támadások. Ezek mind megvannak a játékban, és a TOKA fejlesztőinek sikerült a játszhatóságot és látványosságot összehangolni. Nem arénában folyik a küzdelem, de nem is labirintusban kell felkutatni a királyt, hanem egy falun, arénán, és egyéb helyszínek sokaságán, nyílegyenesen áthaladó úton lehet eljutni hozzá.

A változatosságot az ellenfelek sokfélesége adja, amik-akik mind más jellemzőkkel rendelkeznek, hasonlóan a karakterekhez, de természetesen nem hiányoznak a pályavégi főellenségek sem, és a bonusz pályák nyílpuskás céllövészete végképp megtöri a monotonitást.

Két alapvető, ütés-fegyverhasználat és rúgás támadási forma mellett még tárgyak és társaik hajigálásával is móresre taníthatod a támadókat. A támadások természetesen nem merülnek ki két mozdulatban, növelt erővel is üthetsz, ami ugyan lassabb, de a kisebb szörnyeket azonnal padlóra küldi vagy elrepíti, de a kombók sem hiányoznak. A mozgássor még ennél is változatosabb, minden fegyvert máshogy használnak a karakterek és az alap ütések kivitelezése attól függően is változik, hogy hol az ellenfél és éppen hányadikat méred rá. A küzdelem hevében nem szabad megfeledkezni a védekezésről sem, hiszen némelyik ellenfél igen gyorsan ellentámadásba megy át egy-két bekapott találat után, ha pedig a földre kerültél, akkor a nem átallja kihasználni a helyzetet és a még tápászkodó harcost újra, és újra megsorozza, harsány gúnyolódás kíséretében.

Induláskor választhatsz: Axel, az átlagos harcos, Tara, aki jóval fürgébb, de páncélt nem visel így jóval kevesebb ütés padlóra küldi, Karo pedig egy bivalyerős óriás, talpig vasban, aki nem csak jól állja a pofonokat, de borzalmasan nagyokat osztogat is, csak igen lassan. A három karakter annyira eltérő, hogy teljesen más harcmodorral kell játszanod. Kezdésként Axel átlagos képességei talán a legideálisabbak, a másik két, kissé szélsőséges karakterrel csak némi gyakorlás után lehet esélyesként belevágni a játékba.

Kezdetben puszta kézzel vágsz neki a küzdelemnek, de hamarosan szert tehetsz különféle fegyverekre, a ládák-hordók szétverésével, vagy a jobb létre szenderülő ellenfelek ejtik ki markaikból. Arra azonban ügyelj, hogy a fegyverek elhasználódnak, minél nagyobbakat üsz, annál hamarabb, nem árt gyakran cserélgetni őket, és ha leütnek, akkor azonnal kifordulnak a kezedből, és az ellenfelek nem várják türelmesen, hogy újra magadhoz vedd őket. Fegyverválasztás szempontjából nem mindegy, hogy melyik karakter irányítod, mivel csak a kardot kezelik egyforma hozzáértéssel. A hosszúkard, ami az előbbinek nagytestvére, tipikusan Karo fegyvere, már csak mérete és súlya miatt is. Az ikerpengékkel Axel bánik a legjobban, a pengés bot pedig az akrobatikus Tara kedvenc fegyvere. A távolsági gyilokokat is érdemesebb az azokat leggyakorlottabban kezelő harcosokkal használni. A nyílpuska Axel fegyvere, a mágikus kesztyűk Tara-nak állnak jól, a mozsárágyú brutális erejét pedig Karo tudja féken tartani.



A ládákban, vagy az ellenfelek hulláinál nem csak fegyvereket lelhettek, de szórnak el pénzt és drágakövet, élelmiszereket valamint mágikus folyadékokat, az első két dologból a pályák közötti boltokban lehet fegyver, életet és minden egyebet vásárolni, a élelem a küzdelemben megcsappant erőt állítja vissza. A mágikus folyadék pedig a varázslatok elengedhetetlen kelléke, mivel a harcosok nem csak a fegyverforgatásban vannak otthon, de mágiával is támadnak az ellenfelekre, lefagyaszthatod, békává változtathatod, vagy éppen tűzgolyóval bombázhatod meg a rosszfiúkat.



A játszhatósággal, a gombok elhelyezésével nincs különösebb probléma, a kombók és varázslatok gomb kombinációi könnyen megtanulhatóak, és a három fokozatban állítható nehézségi szintek mellett a bekapcsolható automatikus célzás (inkább ellenfélkeresés) nagy könnyítést jelent. Szintén szabadon kapcsolható, hogy vérezzenek-e, vagy sem az ellenfelek, de ettől függetlenül lecsaphatod a végtagjaikat, vagy keresztben elfelezheted őket, függően a bevitt konbótól és a fegyvertől. Egy ifjonc kollégánk háborodott fel kissé, hogy a játékban nem lehet menteni, csak a menü beállításait. Ez azonban így van jól, a vérbeli arcade játéktermi gépeken sem tudsz állást tölteni, csak menni előre, amíg el nem fogynak az életeid, vagy meg nem nyered a játékot, ha minden harc után menthetnél, megszűnne a játék kihívása és egy-két végigvittel után ráunnál a dologra. Mentés nélkül viszont akár egyedül, akár ketten egymást segítve, újra és újra nekivágsz a király megmentésének, hiszen az előbb már majdnem sikerült...



Nagyon hiányzott már a PSX játékpalettájáról az igazi "beat em' up" program, ezt a nagy hagyományokra visszatekintő és jó néhány nagyon sikeres játékot (Golden Axe, Double Dragon) felvonultató kategóriát kissé mostohán kezelik a fejlesztők, pedig a Legend is bizonyítja, hogy lehet nagyon jól konzolosítani ezt a műfajt is. Az elődök kétdimenziós világát pedig itt is felváltja a sokkal látványosabb 3D, és csak nagyritkán van rossz helyen a kamera, sajnos leginkább akkor, mikor többen szorongatnak, és nem látod a földön fekvő fegyvert.

Schuerue





LEGEND

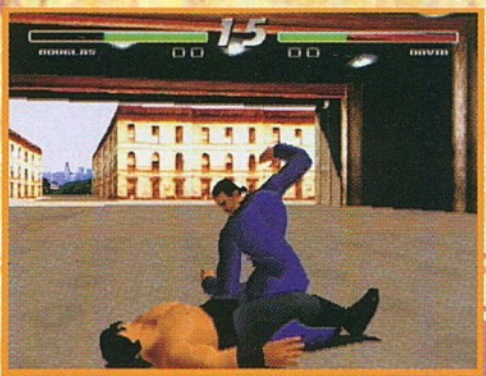
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

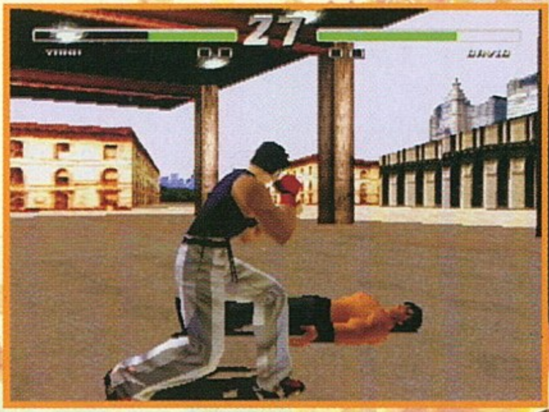
1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A BEAT EM' UP LEGSZEBB HAGYOMÁNYAIT ŐRZI
× NEM MINDENHOVA LÁT BE A KAMERA

84%

Miután jól áttanulmányoztátok a képeket, megvizsgáltátok az értékelőt, biztos levontatok egy bizonyos véleményt erről a Kensei – Sacred Fist nevű játékról. És mi van akkor, ha azt mondom nektek, hogy a Konami legújabb fejlesztése megüti a Tekken 3-at? Hűűű, gyorsan felkaptátok a fejeteket mi? Tartsatok velem





és megtudtok mindent... Szóval másfél évi fejlesztőmunka után landolt nálunk egy csomag, melyben megbújt egy csillogó CD. Rajta sejtelmes betűk: KENSEI. Behelyeztem a lemezt a gépbe, majd vártam az eredményre. Miután lefutott az intro – megvallom őszintén – ledöbbentem. Ennek jobb minősége volt, mint bármi másnak! Gyorsan nyomjunk egy Start-ot. Normal Game, csak gyorsan. Szereplőválasztás volt soron. Na, legyen egy nő. Töltőképernyő megjelenése, majd a bűvös Fight szó kiírása következe. Négyzet, Előre, Kör, Négyzet, Fel – valami hasonló kombináció volt az első lépésem. De hamar kiesett a kezemből az irányító. Ennek több oka is volt. Először is annyira elvert már az első ellenfél, hogy kissé feldühödött állapotomban az asztal sarkához csaptam a kezemben lévő szürke tárgyat. A másik, ami miatt egyelőre leálltam a harccal, az az eszméletlen megjelenítés. Ilyen szépen, ilyen profin még a nagyhírű Tekken 3 sem volt megcsinálva_ De menjünk sorjában.

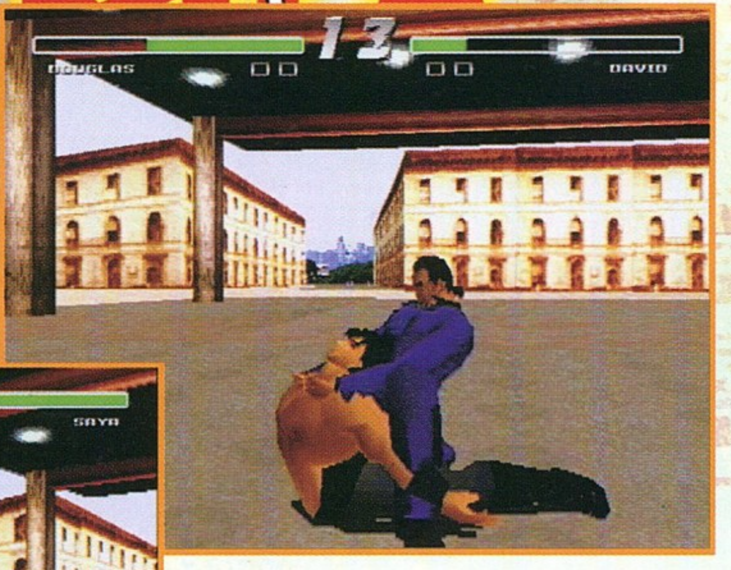
Azt már tudjátok, hogy verekedős játék. Azt is, hogy az eddigi legszebb. Ezzel együtt járnak a már megszokott menüpontok, úgymint a normál küzdelem 10 gépi harcos ellen, vagy a ketten egymás elleni harc, vagy amikor egy energiával kell végigvergődni annyi emberen amennyin csak tudsz. Van még gyakorló mód, ahol kedvedre gyakorolhatod a mozgásokat és gyilkos kombókat, de aki még ennél is lustább és csak nézni szeretné a jobbnál jobb gépi mozgássorokat, az is megtalálja a magának valót. Az Opcióknál lehetőség van a gombok átvariálására, a hangok, illetve a képernyő koordináták megváltoztatására, valamint az elért eredmények elmentésére.

Az első bekapcsoláskor még csak 9 karakter között választhattok. Ám mindegyik embernek van egy testvérpárja. Tehát ha végigviszed a játékot, akkor kapsz egy újabb versenyzőt. Ez eddig 18, tehát hátra van 4. Ezeket pedig úgy hívhatod elő, ha az összes többi módban is eredményesen végzel.

A karakterek speciális mozgásait a menetek közben is lekérdezhetitek, de az érdekesség akkor történik, amikor végrehajtjátok őket. Ilyen eszméletlenül szép-extrém-brutális mozdulatsorokat még sehol sem láttam. A négy gomb közül (ütés, rúgás, védekezés, átdobás) egy extra után még tovább nyomkodhattok, így fokozhatjátok az ellenfél sérüléseinek mértékét. A látványt pedig örömittasan figyelhetitek, amikor mondjuk a fejét veritek a földbe...









MESE A PAL HERCEGRŐL, AKI LASSABB MINT AMERIKAI TÁRSA

Amit az elején már pedzegettem, hogy jó a játék, meg szebb a Tekken 3-nál is, még most is áll. Bebizonyítható ez csupán 2 percnyi játék után is, mert a mozgások nagyon szépen egybefolynak, harmonikusan mozognak a szereplők és még a hátterek is színpompában virítanak. Igen ám, de van egy apró bökkenő is. Mégpedig lassú. Ez hogy lehet? Amikor egy játékot megírnak, azt általában az amerikai rendszerekre kódolják, ami 60 Hz. Ezt azután átkonvertálják az európaival is kombatibilis 50 Hz-re, ahol sajnos kimarad néhány fázis, ezáltal lassabb lesz a képfrissítés, vagyis lassabb lesz maga az akció is. Valahogy eképp történhetett ez a Kensei esetében is, ahol sajnos azt kellett tapasztalnom, hogy lenyomok egy gombot, várok 2 másodpercet, majd végre reagál a gép. Sajnos az ellenfelek mozgásán ezt egyáltalán nem vettem észre, ők mindig a megfelelő ütemben támadtak rám a megfelelő kombinációban.

A Kensei tehát egy ponton vérzett el, ez pedig a sebessége. Ám az összes többi tényezője jeles, tehát a vásárlás előtt egy próbát kéne megeresztenetek, s ha tetszik, akkor nyugodtan hazavihetitek, mert jól fogtok vele szórakozni.

Bagó Péter

KENSEI

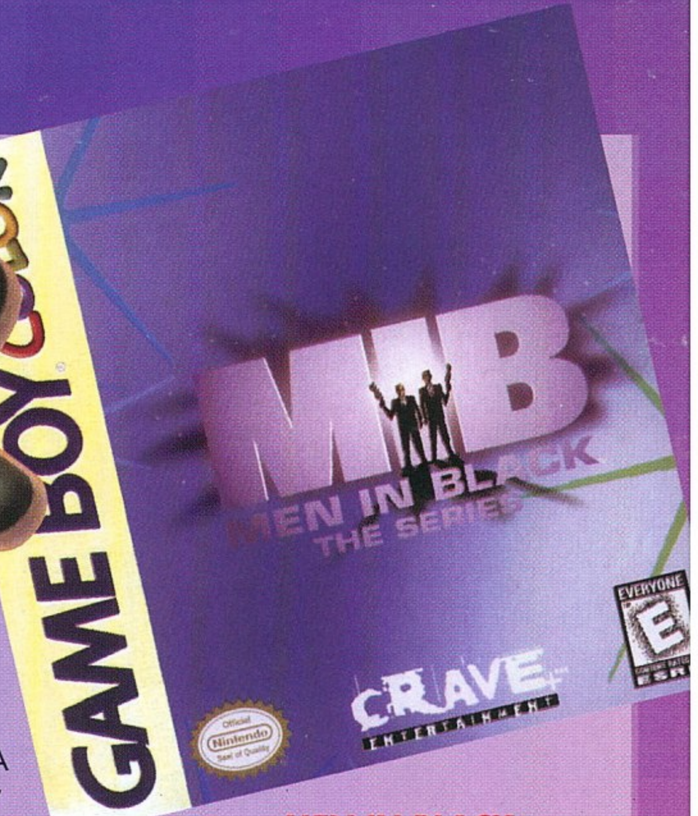
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ MEJDNEM A LEGJOBB VEREKEDŐS JÁTÉK LENNE_
× _HA LENNE ENNYIRE LASSÚ

91%

GAME BOY COLOR



ZELDA - LINK'S AWAKENING DX

Zelda. Ez a név a Nintendo vesszőparipája szokott lenni. Már ha éppen nincs mit kiadni, akkor belenyúlnak a tarsolyba és előállnak egy Zeldával. Ez esetben is valami hasonló történt, mert megfogták a régi részt és kiszínesítve újra piacra dobták. Ugyanazok a feladatok, ugyanazok a szörnyek, minden ugyanaz, még a hangok is. Akkor azonban miért éri meg megvenni újra? Erre a kérdésre a dobozon található ragyogó reklámfogás ad választ: Új helyszínekkel...

Igen, valóban vannak új helyszínek. Például az új kazi kezeli a printert, így találhatunk egy olyan házat, ahol fényképezni tudunk. Aztán van egy teljesen új labirintus is. Ezt csak akkor tudod elérni ó, ha színes Gameboy-jal játszol. Sajnos a kazetta figyeli a hardvert, és így ellenőrizni tudja, hogy mid van. A mentett állásokból három darabot tudsz készíteni, ezek pedig a kazetta kivétele után is megmaradnak.



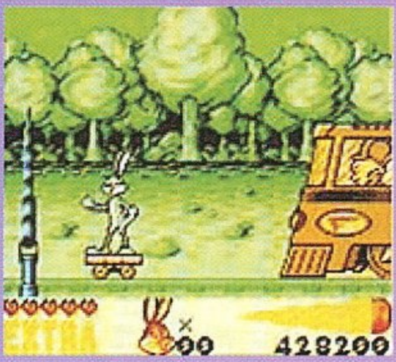
Mindezek ellenére csak azoknak tudom ajánlani, akik vagy nem ismerik még Zeldát, vagy csak nincs meg nekik, mert szinte két teljesen egyforma játékról van szó. De azt hiszem azt nem kell említenem, hogy eddig ez a legszínvonalasabb GBC játék.

LOONEY TUNES CARROT CRAZY

Újabb Infogrames-es játék, ami egyben újabb Bolondos Dallamok főszereplőket takar. Bugs Bunny és bájos barátnője Lola Bunny együttesen fogják megkeresni kiürült répatáruk tolvaját. Ebben az aranyos oldalnézeti ügyességi játékban mindkét hőst kell majd irányítani, mert a megoldandó feladatokat hol az egyik, hol a másik tudja könnyebben megoldani.

A progi elég szépen lett megkódolva, minden helyszín más és más hátérrel pompázik. Összesen 5 helyszín található, melyek végén főellenség vár. Útközben gyűjtögethetsz répákat és különböző extrákat, amiket a pálya végén válthatsz be. Hol egy bonusz pályára kerülsz, hol pedig pont hegyeket kapsz.

A Password-ök segítenek abban, hogy onnan kezd, ahol utoljára abbahagytad, viszont bármennyire is jó a játék, túl rövid.



WARIOLAND II

Nini, egy újabb régi ismerős. Mario ádáz ellensége most ismét körünkben morgolódik. Történt egy reggelen: betolakodók jelentek meg a palotában. Aztán pedig megfogták és ellopták az összes kincset. A következő képen már piciny főhősöd ugrál mérgében. A feladat megkeresni a szörnyeket és visszaszerezni a kincset.

A játék megszámlálhatatlanul sok pályából áll, melyek végén főellenségek vannak. Ám a pálya végéig vezető út még tartogat meglepetéseket. Először is tudnod kell, hogy minden az aranyérmékre megy. Szanaszét, a pályák széltébenn hosszában lesznek érmék. Ezeket kell gyűjtened, mert vannak olyan szobák, ahol játékokat játszhatsz. Ezek a játékok pedig pénzbe kerülnek. A játékok szerencsés esetben nyereményekkel végződnek.

Az ellenségeket több módon is elintézheted. Vagy rájuk ugrasz, vagy pedig a B gombbal nekik mész. Ha feldöntöd őket, akkor még el is tudod őket kapni, s ezután oda cipelheted őket, ahová csak akarod. Így például falakat dödthetsz ki.

A vásárlásnál egy szempontot ajánlok. Hosszú. Ez pedig ennyi pénzért



azt hiszem elvárható. Nem fogsz unatkozni egy ideig. Ja és program a kártyára menti az adatokat.

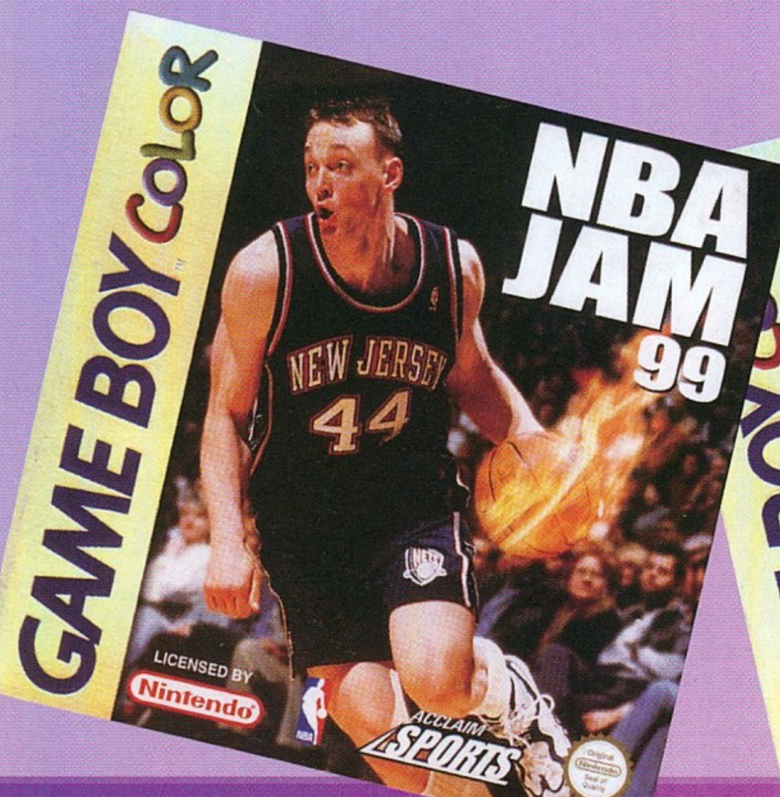
MEN IN BLACK

Az ismert film alapján készült ez a játék, melyben a cél: a Nemzetbizottsági hivatal bőrében megmenteni a Földet a köztünk élő idegenektől. Ebben a játékban egy fiatal, feltörekvő ügynök képében tetszelegsz, akinek 6 pályán keresztül kell irtania a férgeket. 6 pálya, melyek oldalnézetből látszódnak, s ezeken kell balról jobbra végigszaladnod. Segítségedre van egy fegyver, melyet az A gombbal tudsz aktiválni. Tudsz még ugrani, vagy leguggolni.

Amit elsőként észrevettem, hogy van Intro. Értitek? I-N-T-R-O. Egy Gameboy játéknál eddig nem volt szokás ilyeneket csinálni, s most a Crave olyat alkotott, hogy csuda. Ehhez a kis géphez képest nem is egyszer láthatsz animációt.

Password-ök segítségével bármikor folytathatod az abbahagyott játékot, de nem lesz könnyű dolgod, mert egyes pályák borzasztóan nehezek. Ugyanakkor elég hamar végigjátszható.







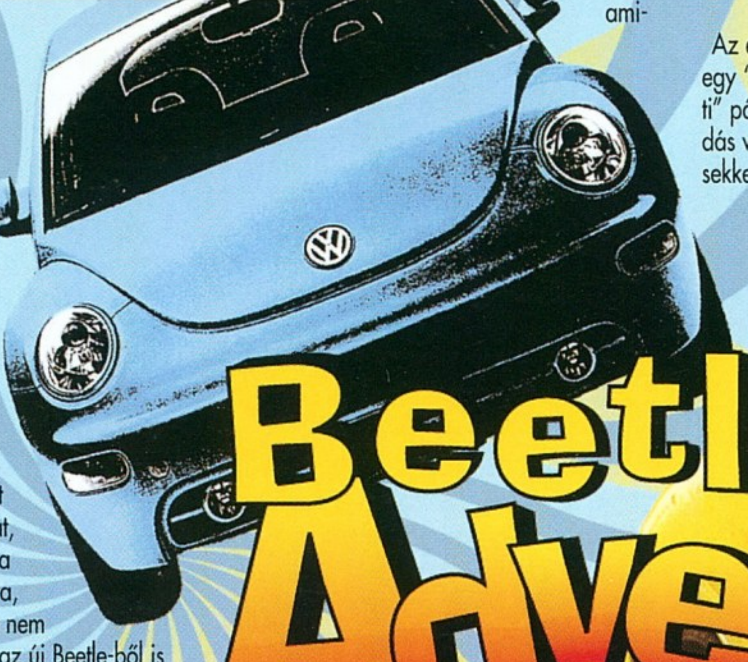


VW RAJONGÓKNAK! Beetle Adventure Racing!

Volkswagen. Biztos lehet benne – ahogy a reklámszöveg állítja. Egy biztos: a márkanév (melynek jelentése: népautó) egyetlen típusra sem annyira jellemző, mint a legendás bogárra, amit még a század első felében kezdtek el gyártani. A bogár korra és nemre tekintet nélkül sokak szívébe belopta magát, a szó szoros értelmében meghódította az egész világot. (Emlékszem, hogy nálunk is az "átkosban" az egyetlen valamennyire megfizethető "nyugati" gépkocsi a bogár volt.)



Igazi szenzációnak számított, amikor a tavalyi év elején az amerikai autószalonokban elsőként megjelent az új Beetle, melyet egyértelműen az elöd felváltására terveztek. Bár ránézésre a kocsi továbbra is eléggé "bogaras", a szolid külső egy igazi 21. századi gépcsodát takar. Azok, akik például a megbízható német minőség miatt szerették a bogarat, most is biztosak lehetnek benne: a gyár 12 éves garanciát vállal arra, hogy a cinkbevonatú karosszéria nem rozsdásodik át. Na persze hogy az új Beetle-ből is olyan "népautó" lesz-e, mint az elődből, az egyelőre kérdéses – nyilván leginkább majd az ár dönti el. Nálunk például még nem sokat látni belőle (legfeljebb külföldi rendszámmal akad egy-kettő), bár eddig még nem is nagyon forgalmazták.





Minthogy azonban nem vagyunk egy autós szaklap, minket természetesen nem is annyira az autó érdekel, hanem inkább az, hogy mit sikerült Electronic Arts-nak kihoznia a gépből. A Beetle Adventure Racingben ugyanis 100%-ig a bogár kapta a főszerepet. A gépkocsipark mondhatni elég homogén: választhatunk Beetle és Beetle között. Na jó azért némi különbség akad köztük: az egyik nagyobb sebességre képes, a másik jobban gyorsul, míg egy harmadiknak a kezelhetősége jobb – plusz még lehet színt is választani.

A VERSENY

A bajnokságot elindítva (Championship) a nyolcadik rajtpozíciót foglaljuk el, és onnan kell felküzdenünk magunkat. Ez mondjuk eleinte nem fog különösebb gondot okozni, ugyanis az ellenfeleink nem túl intelligensek, s a kezdő fokozaton kifejezetten lassúak.

Néhány kör megtétele után aztán hamarosan rájöhetünk, hogy mit is jelent a címben az a bizonyos "adventure". A gyönyörű kidolgozású és rendkívül hosszú pályákon egészen kalandos útvonalakat fedezhetünk fel – csak elég szemfülesnek kell lenni. Nekem már sikerült mind a hat "sima" versenypályát behoznom, úgyhogy megosztanám veletek néhány tapasztalatomat.

Egyet előrebocsáthatok: a legtöbb mellékút az eredmény szempontjából lényegtelen. A teljes terepet csak akkor álljunk neki feltérképezni, ha a bonusz ládákat akarjuk begyűjteni. A bonusz ládáknak egyszerűen csak nekik kell menni, mire annyi pontot kapunk értük, amennyi rájuk van írva. A begyűjtött pontokért aztán folytatási lehetőséget lehet nyerni, aminek akkor vesszük hasznát, ha az összetett versenyben lecsúszunk a dobogóról. Amikor megkezdünk egy bajnoki futamot, a pálya bemutatójánál láthatjuk, mennyi pont kell a continue-hoz – ennek mennyisége a nehézségi szinttől függ. Ha netán mind a 100 pontot megszerezzük az adott pályáról, extra bonuszokat nyerhetünk. Jómagam például megcsináltam az első két helyszínt, mire kaptam egy-egy plusz pályát a multiplayer játékhoz. S ha már ezeknél az arénáknál tartunk, szólnék néhány szót a Battle üzemmódról, ami igen szórakoztató "darab". A bajnokságon remekelve jobbnál jobb "csatatereket" aktiválhatunk (alapban csak három van), melyeken aztán kemény párbajokat lehet vívni. A feladat: az ellenfél előtt összegyűjteni a színes katicabogarakat, majd visszatérni a rajthoz. A nehézsége ennek az, hogy a bogarak színe és helyzete folyamatosan változik, s persze az ellenség sem tétlenkedik. A ládákból ezúttal nagyon leleményes fegyvereket lehet felvenni (amiket aztán az R-rel használhatunk): például megfordítható az ellenfél képernyője, vagy egy rakéta segítségével el lehet lopni a katicabogarakat. Na de térjünk vissza a normál pályákhoz, ahol fegyvereket ugyan nem találunk, viszont "N" feliratú ládákat annál inkább. Ezek legalább olyan fontosak: nitrot adnak, ami lemaradás esetén igen jól tud jönni.





A pályák ismertetése előtt végül elöljáróban még egy tipp: mindig figyeljük meg, hol van olyan átjáró, ami később megnyílhat, hogy a harmadik körben aztán ne lepjen meg bennünket, amikor másfelé találjuk a célegyenest.

COVENTRY COVE

Az első helyszín egy "zöldövezeti" pálya, csodás vízesésekkel, sok alagúttal. Ezen a könnyű pályán még nem nagyon van levágási lehetőség, szóval csak a ládák miatt érdemes kockázatos manőverekbe fogni. A kisvárosba érve két irányba fordulhatunk el: balra, egy üvegkirakaton keresztül a kikötőbe jutunk, a telefonfülkénél pedig jobbra találhatunk egy mellékutat. A későbbiekben több félreeső alagutat is megfigyelhetünk: a hidat követően egyet, amin sín megy keresztül, majd – miután keresztülhajtottunk egy pajtán – egy bedeszkázott bányabejárat mögött (jobbra) egy másikat, végül egy bokorral elfedett harmadikat balra. Ha nem a bánya felé akarunk menni, a folyó felett átugrathatunk néhány romhoz. A pálya vége felé a várhoz is érdemes beszökkenni, sőt nem árt körülnézni: egy láda reményében kitörhetjük a romos vártemplom egyetlen épen maradt színes üvegét.

MOUNT MAYHEM

A hegyi pályán elég mozgalmas az élet: katonai helikopterek kutatnak valami után. Amint hóborította területre érünk, rögtön találhatunk egy hókupacot, amin keresztül egy betörhető ajtóhoz ugrathatunk. A házsor menti útról aztán két módon térhetünk vissza a pályára: vagy leesünk a lanovkánál, vagy betörünk az út végi kis házba, és lesiklunk a síugró sáncon. Utóbbi esetben ha eléggé begyorsulunk, egy újabb mellékutat fedezhetünk fel. A hídnál aztán kideríthetjük mi után is kutat a katonaság: a híd megrongálódott részénél lezuhanva egy barlangba érkezünk... Vigyázzunk a sebességgel, nehogy belerepüljünk az egyik helikopterbe! Ha a másik utat választva végigmegyünk a hídon, a pálya baloldalán hamarosan egy befagyott tavat pillanthatunk meg. Ráhajtva a jégre az oldalsó sziklafal (ahol egy láda van) áttörhető. Ezek után jönnek a kristálybarlangok, melyek közül a másodikba két bejárat is nyílik. Amennyiben a felsővel próbálkozunk, jól fel kell gyorsítani, ugyanis a barlang boltozatából szintén nyílik egy új elágazás. Ha sikerül a nagy ugrás, később az alagútban a jobb oldali utat válasszuk! A pálya vége felé két helyen is le lehet fordulni földutakra, melyek közül az első elágazást (ami egy alagútba fut be) alig lehet észrevenni egy fa mögött. A bonusz ládák szempontjából ez utóbbi a legkellemetlenebb rész: az út egy ugratóhoz visz, amin keresztül egy dombra kell pontosan leérkeznünk – egy fa takarásában ott egy öt pontos láda vár ránk.

INFERNO ISLE

A Pokol-sziget először még nem a pokoli arcát mutatja: festői tengerpartról indulunk. Igaz, amint behajtunk a Jurassic Park kapuján, hamarosan vadregényesebb lesz a táj. A T-Rex kerítésnél (a kanyarokat szűken véve) lehet a legjobban utolérni a többieket. Ha nem akarunk bemenni a parkba, még előtte (jobbra) a bozótosban találunk egy átjárót, ami egy mocsárhoz vezet, fölötte egy nádkunyhóval. A park után a tengerparti falu a legalkalmasabb arra, hogy a többiek elibe vágjunk. Az eső meredek lejtő után rögtön forduljunk balra! A tengeren a deszkamólón keresztül szintén néhány ládához juthatunk. Ha azonban majd a vulkanikus barlangba egy alternatív módon akarunk behajtani, ne menjünk a móló felé, mert a tengerparton, ahol a magasvasút már visszafele kanyarodik, van jobbra egy nagy ugrató! A következő lényeges elágazás a leszakadt fahíd. Ha leesünk, a part menti bástyafalakhoz jutunk, ahol éppen egy kalóztámadásnak lehetünk szemtanúi. Amennyiben nem a lenti utat válasszuk, még a várban is találhatunk egy aprócska közt.

SUNSET SANDS

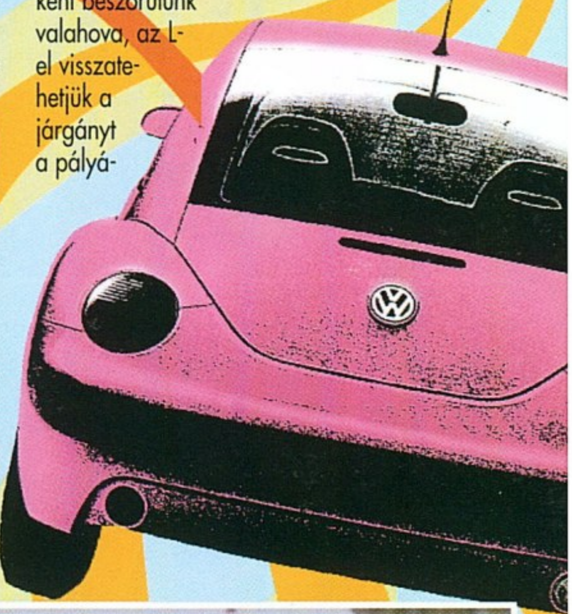
A sivatagi dűnék között az átlagosnál is nehezebb felfedezni a homokkal befújt elágazásokat. Az elsőt a totemoszlopoknál, balra találjuk: ez ugyanabba a nagy szentélybe visz, ahová a rendes út is. A márvány padlózatú teremben középen, a láva felett is át lehet ugratni – főként ha felvesszük a nitrot. Ezután következik a legfontosabb rövidítés: a bedeszkázott ásatásoknál néhány oszlop omlik ránk, de könnyű kikerülni őket, s ezzel az egész városi részt kihagyhatjuk. (A városban amúgy szintén vannak mellékutcák.) A magasabban fekvő ókori templomhoz is felmehetünk, csak annyit kell tennünk, hogy a boltíves sziklák után balra kanyarodunk. Ott aztán több irány is választható – mellesleg az utolsó körben érdemes erre jönni, ugyanis innen sokkal egyszerűbb a célegyenesbe behajtani.

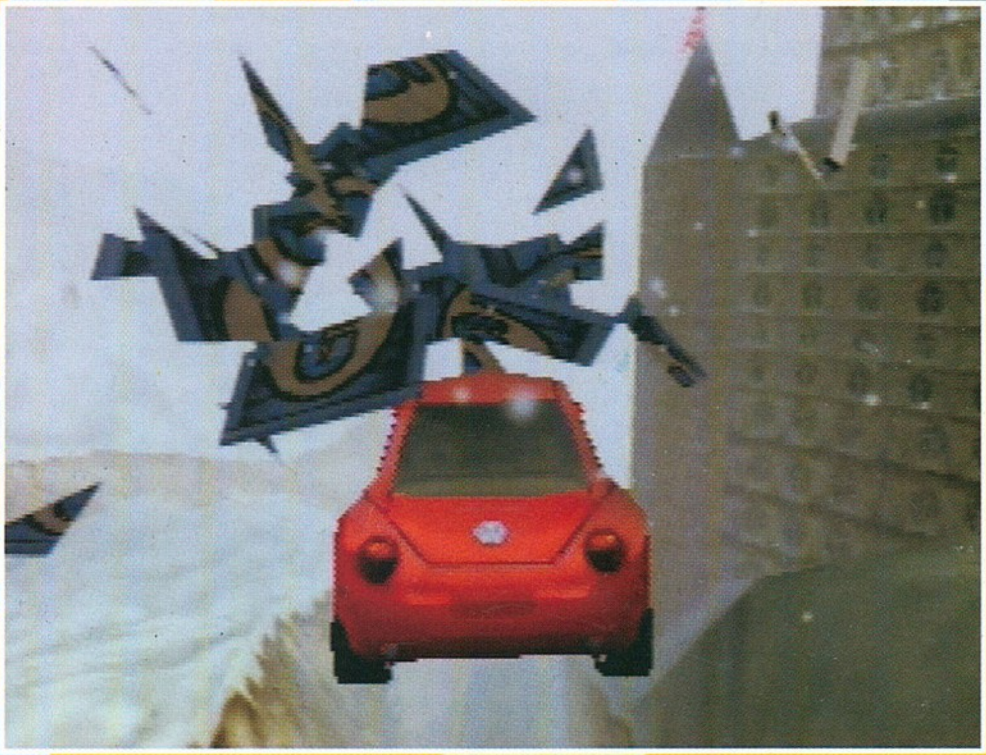


METRO MADNESS

A nagyvárosi pálya a kedvencem: bár látszólag könnyű eltévedni az utcák között, igazából hamar el lehet sajátítani a helyismeretet. Több helyen is lenyeshetünk az útból – nem szólva arról, hogy itt a bónuszok keresése is nagyobb szórakozás. Itt csak az érdekesebb elágazásokat említem meg – túl sok lehetőség van ahhoz, hogy részletesebb lehessek. Rögtön az elején, a betontáblák között mindjárt átbújhatunk, s a leszakadt felüljárón átugrathatunk. Az útjelző tábláknál mellesleg majdnem mindig el lehet menni, csak épp ki kell tapasztalni, hogy megéri-e. Ha a rendes útvonalon megyünk, a rajttól számított ötödik ilyen tábla mögött egy üvegajtót figyelhetünk meg: ez a metró bejárata. Ám vigyázzunk, mert a tömegközlekedés nem szünetel! Ahogy kijövünk az alagútból rögtön egy újabb mellékutcához érkezünk, mely a hotelhoz visz. A szállónak két szintjét is meglátogathatjuk: az első emeletre – nem túl nagy sebességgel – a szökőkúton keresztül lehet feljutni. A hotelból a város – jelenleg száraz – csatornarendszeréhez lyukadunk ki, ahol a piros lámpánál szintén van egy alternatíva: megfelelő sebességgel egy lángoló raktárba ugrathatunk át. Ezzel elérkeztünk a dokkokhoz, ahol megint egy üvegezett ajtót érdemes keresni. Balra lehet megtalálni, s a parkolóház bejárata lesz – mellesleg ki is van írva.



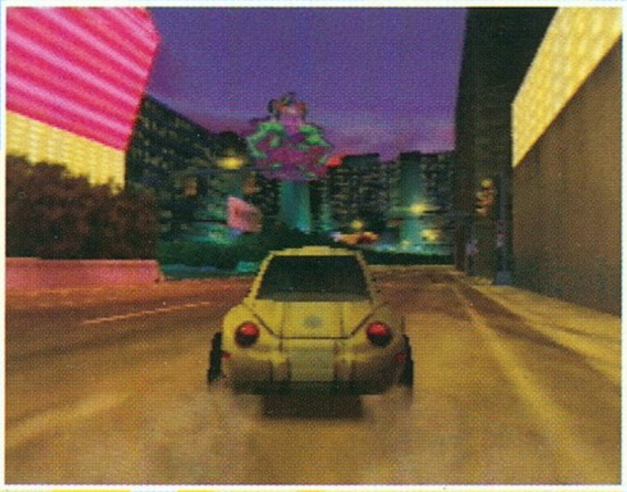




WICKED WOODS

Ez az elátkozott erdő egy lassú helyszín – ha túl gyorsan megyünk, könnyen megdobhatja egy bukkanó az autót. Igaz, hogy a rejtettebb zugokba, mint például indulás után a vastag fa felső odvába, ilyen bukkanókon át vezet az út. Különösen kell vigyázni, amikor a régi várhoz hajtunk fel! Ellenben ha a vár felső üvegét akarjuk kitörni, mindent bele: fel kell venni a vár menti ugratóról a nitrot! Innentől számítva – a város csatornarendszerét nem számítva – még három kitérőt sikerült felfedeznem: a várost követően balra (vagy az utána következő híd után jobbra) fordulva egy szellemkastélyba törhetünk be. Ugyanott van egy börtön is. Amint onnan visszatérünk a normál kerékvágásba, egy szűk barlangot fedezhetünk fel jobbra – ez ahhoz a sárkányhoz visz, akinek amúgy csak a farkát lehet látni. A két út találkozásánál végül ismét választhatunk irányt: egy apró kaptató (a sziklafal melletti fa tövében) néhány hatalmas tökfejhez repít át minket – pontosabban az oda vezető úthoz.





A SZOKÁSOS JÓ TANÁCSOK

A pályák begyakorlásához ajánlom az egyszerű meneteket (Single Race) – bár a későbbi helyszínek közül csak azokat a pályákat lehet behívni, melyeken már legalább harmadikként végeztünk (az összetett pontversenyben). A Full Gridnél (azaz a teljes mezőny bekapcsolásánál) és a Duelnél (ami párbajnak felel meg) a ládák is ott vannak a pályán, bár nem számolja őket a gép. A Time Attack-et, vagyis az időmérést pedig a pályák felderítéséhez lehet kiválóan használni, hiszen sosem jár le az időnk.

A Beetle Adventure Racing végre egy olyan versenyjáték, amire büszkék lehetnek az N64-tulajdonosok. A pályák szépsége vetekszik a Need for Speed III-mal (vagy talán túl is tesz rajta): tükröződnek a pocsolyák, a lemenő nap fénye "szikrázik" a kamera lencséjén, s egy rakás dolgot széttörhetünk. Micsoda poén például, amikor totálkáros telefonfülke búgó hangon tudatja, hogy a készülék üzemképtelen. Az autók kidolgozásáról pedig még nem is szóltam! Bár csak egy fajta kocsit kellett az alkotóknak elkészíteni, de abba legalább beleadtak mindent. Az egyszínű típusok fényezésén frankón az tükröződik, ami mellett éppen elhaladunk. Egyébként meg nem is teljesen azonosak a bogarak: ahogy megnyerjük a feltuningolt típusokat, az autók más spoilert, új abroncsokat kapnak. Ha pedig megnyerjük a bonusz bajnokságot, akkor még egy rendőrségi bogárba is beülhetünk. Felettébb jó szórakozás benyomni a szirénát (jobb C), mire az ijedt riválisaink mind a fékbe taposnak. Grafikailag csupán két dolgot tartottam bénának: a karambolozott járgányok elég furán hullanak szét poligonjaikra, s az is elég meglepő, hogy az ellenfelek átmennek például a csukott sorompón. (Bár ez utóbbi dolgon lehet, hogy még változtatnak a tesztverzióhoz képest.)

Mint az a pályák ismertetésénél is kitűnt, a Beetle Adventure Racing nem egy "realisztikus" szimuláció. Ez vonatkozik az autóra is: hogy könnyebben lehessen manőverezni az ugratóknál, nehezen borul a kocsi, s ezért kicsit irreális a "röppálya". Ettől függetlenül azonban az irányítás teljesen korrekt: van tolatás (Z), csinálhatunk kézifékes megfordulásokat (alsó C). (Ha egyébként beszorulunk valahova, az L-el visszatehetjük a járgányt a pályára.) Kifogásolni lehet viszont az AI-t. Az ellenfeleket még a nehéz bajnokságon is ott lehet hagyni, s a bónusz bajnokság is csak attól válik nehézzé, hogy a gép agyba-főbe csal. Hiába megyünk például a legjobb kocsival padlógázzal, ha a gépnek úgy kívánja kedve, úgy hagy ott minket, mintha csak állnánk.

Aki tehát egy Gran Turismot vár, az nem találja meg a számítását, aki viszont egy remek arcade versenyt, az nagyon is. A játék az EA előrejelzései szerint április elején fog a boltokba kerülni.

V.Z.

BEETLE ADVENTURE RACING

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
EXPANSION PAK
RUMBLE PAK

✓ ALTERNATÍV UTVONALAK, JÓPOFA BONUSZ-GYŰJTÖGETÉS
× CSALNAK AZ ELLENFELEK

90%

Penny Racers

Tudnál adni pár penny aprót?

Az én időmben még a Matchboxok voltak a menők, ma azonban már a Penny Racer-eket övezi hasonló dicsőség. Változnak a korok, és változnak a játékok – most ez a legújabb hóbort.



Minthogy én már erősen kinőttem abból a korból, hogy műanyag kisautókat gyűjtsek, nem mondhatom magamat a téma szakértőjének, de azért megpróbálom felvázolni, miről is van szó. A Penny Racers autók jópofa kis játékok: csak hátra kell húzni őket, és máris szélsebesen száguldanak tova – míg útjukat nem állja egy szobafal. A nevüket tudtommal onnan kapták, hogy a hátsó részükön van egy rés, amibe ha beillesztünk egy kisebb érmét (mint mondjuk egy 1 pennyst), akkor erősen megváltozik a menettulajdonságuk, s eszeveszett pörgésbe kezdenek.

A Penny Racers-ben – mármint a most ismertetésre kerülő videojátékban – tehát ezekkel a kis műanyag autókkal lehet versenyezni. Ezért van az, hogy olyan fura, nyomott formájúak az autók, ezért van az, hogy úgy pattognak, mintha műanyagból lennének, s ezért van az is, hogy egy érme hatására elkezdenek ugrabugrálni.



Na persze a videojátékban kicsit komplexebb megoldásokat is lehetett alkalmazni, mint a műanyag járgányok esetében: többféle érmét is hozzáilleszthetünk az autónkhoz (így például olyant, ami sérthetetlenné tesz minket), sőt még fegyvereket (mint mondjuk lézerágyút) és egyebeket is felszerelhetünk. Még a karosszériát is tetszőlegesen változtathatjuk, így lehet, hogy az elején egy kukáskocsival indulunk, majd a végén egy Porschéval fejezzük be az idényt. (Összesen majdnem százfajta változtatást hajthatunk végre, bár ebben már benne vannak például az időjárásnak megfelelő gumik, és a haszontalan dekorációk is.) Az elképzeléseink megvalósításának végül is az ún. alkatrészpontok szabnak határt. Minden alkatrészhez tartozik egy bizonyos pontszám, s ennek megfelelően különböző mennyiségű cuccot bír el a kocsink. Attól függően, hogy milyen versenyosztályban indulunk, eltérő teherbírásúak az autók. Kezdetben a "C" versenyosztályból indulunk, ahonnan úgy tudunk továbblépni a "B"-be, hogy valamennyi pályán szerzünk valamilyen érmet.

De ami az egészben igazán érdekes, az a mód-szer, ahogyan az említett változtatásokat elvégezhetjük. Az alkotók találóan kannibalizmusnak nevezték el a dolgot: minden futam végén az első három helyezett szabadon garázdálkodhat a lemaradt három versenyző alkatrészei között. Sokat számít, hogy a dobogó melyik fokát foglaljuk el, ugyanis ha a legfelsőt, akkor választhatunk, melyik vesztestől milyen alkatrészt lopunk el, ha viszont csak bronzérmesek vagyunk, akkor a maradékkal kell beérnünk. A megszerzett kütyüket aztán a Settings opciónál rögtön fel is lehet szerelni, majd a szabadon épített autókat – ha van memóriakártyánk – el is lehet menteni. Még ha négyen, osztott képernyővel játszunk, akkor is mindenki külön el tudja raktározni a spéci járgányát.



A memóriakártya még egy további szempontból igen hasznos: a New Track-opciót indítva saját pályákat tervezhetünk. Az eredeti kilenc pálya mellé készíthetünk még néhányat, melyeken aztán időmérő futamokat mehetünk szellemkocsi ellen (A Race Mode-nál Time Trials), vagy többedmagunkkal egymás elleni mérkőzéseket rendezhetünk. A pálya-editort és a fejleszthető kocsikat összeadva tehát a lehetőségek egész tárháza jön ki végeredményül, szóval akkor ezek szerint nagyon elégedettek lehetünk. Vagy mégsem? Hát bizony az egyenlet nem ilyen egyértelmű, hiszen egy "ismeretlen" kimaradt, mégpedig maga a játék. Mielőtt teljesen áttérnék matekba, mindjárt meg is magyarázom, mitől negatív a hozzáállásom.



Tapasztalatból mondom, hogy ha egy cég a játékát ilyen vagy olyan sajtóvéleményre hivatkozva úgy próbálja eladni, hogy "a mi játékunk ötvözi magában ezt és ezt a játékot" (és itt rendszerint az adott műfaj legjobbjait szokták említeni), akkor az a játék biztos, hogy egy nulla! Nos, a Penny Racers-t a dobozán nem átallották Mario Kart stílusú, 3D-s külsejű Micro Machines-nek titulálni – majdnem – szó szerint ez olvasható a logo alatt. Hát kérem ez az állítás vagy nagyon ki van ragadva a szövegkörnyezetből, vagy pedig a külföldi magazin prominens képviselője egyszerűen nem is látta a játékot. Még hogy olyan ez a játék, mint a Mario Kart?! A Mario kart egy pergő ritmusú verseny nagyszerű irányítással, remek ellenfelekkel, ahol a riválisok ugyan használnak fegyvert, de mégis ki lehet számítani a cselekedeteiket. Ezzel szemben ezek az 1 pennys autók lassabban veszik fel a kezdősebességet, mint egy elaggott csiga, idétlenül bukfenceznek, sőt pattognak az élesebb kanyarvételnél (nem is tudom, minek tették be a használhatatlan "csúsztatást" az R gombra), a versenytársak pedig oly mértékben aljasak, hogy nyerési esélyeink majdnem olyanok, mint a lutrin. Csak imádkozhatunk, hogy a mögöttünk haladó ne célozzon túl jól, vagy hogy az általunk üldözött járgány ne dobjon le egy aknát – mert hát a kormányzás reakcióidejét figyelembe véve lehetetlen kikerülni a váratlan akadályokat, vagy pontosan ráhajtani a gyorsító-panelekre. Legalább ha az ágyúval ki lehetne lőni az aknákat! De nem, ez az ötlet valószínűleg fel sem merült az alkotókban, nyilván úgy gondolták, csak izzadjon meg a kedves játékos...



Jó, rendben van, az sem jó, hogy ha egy játék túl könnyű, csakhogy itt másról szól a történet. Az a nagy baj a Penny Racers-szel, hogy nem számít a tudás vagy az ügyesség. Ráadásul nem csak a játékmenet szánalmas! Ha legalább lenne miért versenyezni, s lenne tétje a dolognak! Személy szerint én ezt úgy képzelném el, hogy izgalmas, és szép pályákat ad be a gép a teljesítményünkért. Ha tényleg úgy nézne ki ez a játék, mint egy 3D-s Micro Machines, akkor talán taksálnám is valamennyire az összképet – de hát milyen pályák ezek?! Szívesen lennék a Takara grafikusa, merthogy ilyen semmi melóval pénzt keresni manapság kevés helyen lehet. A grafikai kivitelezés teljesen dedós színvonalú, 5-6 fajta textúra ismétlődik végig egy adott helyszínen. (A recept nagyjából így hangzik: végy egy fát, egy kerítést, egy sziklát, és némi nézőseregnek álcázott maszatot, s ezekből már frankón építkezhetsz.) Garantálom, hogy ennél csekélyebb mértékben még egy játék sem használta ki az N64 hardverét. Ez a játék se többet, se kevesebbet nem ér, mint amennyit a címből olvashatunk ki.





V.Z.

PENNY RACERS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA-MEMORY PAK-RE
✓ AZ AUTÓKANNIBALIZMUS NEM ROSSZ MÓKA
× AUTÓVERSENYNEK EGYSZERŰEN CSAPNIVALÓ A JÁTÉK

43%

TOP GEAR Overdrive

MOST NYUGODTAN CSALHATSZ!

Minthogy a Top Gear Rally máig az egyik legjobb autóverseny N64-re, a Top Gear Overdrive már eleve egy szépen csengő cím. Nyilván a legtöbben most azt is gondolják, hogy a kedvenc játékuk második része jelent meg – pedig nem egészen így van. A Top Gear Overdrive egy kicsit más: a nagyobb gyorsasága és a pályákon felvehető bonuszok miatt az igazi autóversenyzés hangulata helyett inkább a játéktermek atmoszféráját teremti meg. Ez persze távolról sem jelenti azt, hogy rosszabb anyag lenne: bár az elődhöz vajmi kevés köze van, azért továbböregbíti a cím hírnevét.



Visszatekintve a múltba a Top Gear Rallynak egy hibáját lehet a többiek fölébe emelni: alig volt valami a pálya mentén, amin megakadhatott volna a tekintetünk. Mindenütt sziklafalak, s csak itt-ott egy-két tereptárgy. Azt hiszem, elég a képeinkre pillantani, hogy megállapítsuk: az Overdrive esetében már nem követték el ugyanazt a hibát. A játéknak mind az öt pályája kivétel nélkül szép és izgalmas. Még az egészen távoli hegyek is 3D-s kidolgozásúak, és ennek ellenére még sincsenek semmiből előbukkanó tereptárgyak! Mindenütt gondoskodtak látnivalóról, plusz még megrongálható dolgok is akadnak. Elsőként egy jeges, hegyi pályát ad be a gép, ahol útlezárásokon gázolhatunk át, s ha nem túl pontos a kanyarvételi technikánk, egy befagyott mamutról verhetjük le a jeget. Ezután egy mezőgazdasági területre érkezünk raktárakkal és forgó széllapátokkal, ahonnan továbbhaladva magas sziklafalak tövében nyomhatjuk a gázt. A harmadik verseny helyszíne egy mocsaras vidék: többek közt egy rozsdás hajót kell kerülgetni, ahol ha lesodródunk az útról, csúszós posványba érkezünk. Majd egy betondzsungel következik többsávos utakkal, fényes alagúttal, végül van még egy csodás vízesésekkel tarkított tengerparti pálya, ahol nem csak az esőben, de a hullámzó tengerben is eláztathatjuk az autónkat. A pályákhoz plusz még jön az időjárási tényező, hiszen ahhoz, hogy ne legyen két egyforma szezon, mindig más körülmények fogadnak minket. Havazik, avagy vihar tombol az éghajlatnak megfelelően, s ha úgy alakul, szürkületben vagy éjszaka kell vezetnünk. Ha pedig a gép már teljesen kifogyott az ötletekből, hát megtükrözi a pályákat – ez esetben gyakorlatilag újra meg kell tanulni a pályák nyomvonalát. A tükrözésre mellesleg azért van szükség, mert a legnehezebb, azaz a hatodik szezon már nyolc futamból áll, tehát két pálya kétszer is szerepel (plusz még van egy jutalompálya).

A Top Gear Overdrive-ban a kocsik is átlagon felüliek – ha megfigyeljük a kidolgozásukat, még a sofőrt is látni bennük. A járgányokat ráadásul tetszőleges színre festhetjük át, s mindegyik olyan gyönyörűen fénylik, hogy azt még a Gran Turismo is megirigyelhetné.

Ahogy túljutunk az egyre nehezebb bajnokságokon, úgy lesz pénzünk egyre jobb és egyre gyorsabb típusokra. (S ugyanezeket választhatjuk az egyszeri futamként funkcionáló Versus módban is.) Tíz különböző amerikai, japán és európai típus lett a játékban szerepeltetve – bár márkanevek nincsenek említve. De még ha nincs is kiírva a név, akkor sem lehet kétségünk afelől, hogy például az elején az új "bogarat" próbálhatjuk ki. Aztán amikor már vaskosabb a pénztárcánk, az autócsodák krémje válik elérhetővé, úgymint Dodge Viper, Porsche vagy Ferrari. Ha pedig már mind a 10 kocsit behoztuk, hát a Snowblind kedveskedett néhány extrával is – de ez legyen meglepetés.



Autóvásárlásra a futamok között van lehetőség, ahol nagyon pozitív megoldás, hogy a már meglévő kocsi értékét mindig beszámítják! A "shopban" azonban nem csak új autót vásárolhatunk, hanem fejleszthetjük a már meglévőt. Javíthatunk a kezelhetőségen, növelhetjük a gyorsulást, és végül rárakhatunk néhány lapáttal a végsebességre is. Ahhoz, hogy a bajnokságon továbbjussunk, a pályákon legalább negyedikként kell befutnunk (a 12-ből).



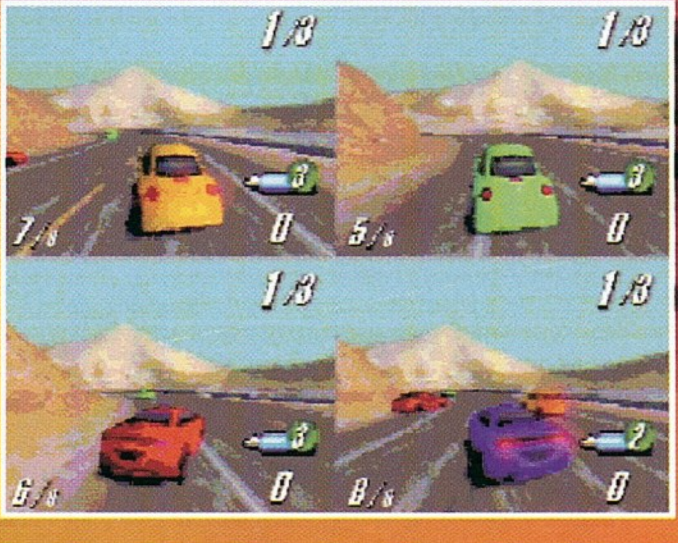
A pénzjutalmak mennyiségét a helyezésünknek megfelelően mérik, tehát érdemes strapálni magunkat. Figyeljünk oda a közlekedési lámpákra is, ugyanis némelyiknél szintén pénzt kapunk. A bónuszok hasonlóan működnek a Mario Karthoz, vagyis ha előttünk szedi fel őket valaki, akkor bizony nem marad semmi, amit a lámpa piros jelzése tudat velünk. Két féle lámpa létezik: a CASH feliratúnál pénzt kapunk, a NITROUS-nál pedig nitrot – ez utóbbiból a rajt után még csak három van. Bár a nitro nem nélkülözhetetlen, azért a karambolok utáni felgyorsuláshoz cseppet sem árt.

A hatodik szezon esetében nyilván a legjobb autókra lesz szükség, de persze előfordulhat, hogy nincs meg rá a fedezet. Ilyenkor kénytelenek leszünk csalni: a pályák most is tartogatnak bőven kerülőutakat. Mondjuk a szalagkorlát mellett van egy alig észrevehető rés, vagy egy alagút nyílik a régi bányabejáratból, esetleg egy pompás felüljárón lehet levágni. Szerintem különösképpen a jeges pályán van szükség a csalásra: ott, ahol a híd után a betongerenda csak félig zárja le a mellékutat.

Amint azt már a kocsik jellemzésénél említettem, a Top Gear Rally grafikája végre valahára olyan, amilyent egy 64 bites géptől el lehet várni – főként ha bekapcsoljuk a magas felbontást. Remekül néz ki az éjszakai világítás (az ellenfeleink is bevilágítják a terepet), vagy ahogy a lápos vidék tócsáiban szépen tükröződik az égbolt. A zene is meglepően jó, hiszen a memóriából igazi, vokális metál soundtrackek szólalnak meg.

Minden elismerésem ellenére azonban a Top Gear Overdrive még mindig nem az, amire rég óta vár az N64-es tábor. Jelentős konkurenciát jelenthet a V-Rallynak, de még mindig távol áll attól a színvonaltól, ami a legjobb PlayStation-ös autóversenyek nyújtanak. Az irányítás túlságosan eltér attól, amit valódi autóvezetésnek hívunk (igaz, megszokható). Az analóg irányító ellenére például nem lehet szépen ívelni a kanyarokat – az autó mindig berántja az elejét. Emellett külön idegesítő, hogy a nagyobb ütközések után, vagy amikor kirepülünk a pályáról, csak úgy spontán egy tűzgömbbé válunk. Márpedig ez utóbbi eset sűrűn előfordul, hiszen minden pályán akad egy-egy beláthatatlan ugrató. Az ellenfelek intelligenciáján is lett volna mit javítani, már ha az egyáltalán AI-nek nevezhető. A riválisaink egyszerűen nem nőnek fel a komolyabb feladathoz: miután megszereztem a legjobb kocsit, sorban nyertem meg a futamokat...

V. Z.



TOP GEAR OVERDRIVE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK
EXPANSION PAK

✓ KLASSZUL INTERAKTÍVAK A HELYSZÍNEK ÉS REMEK KIDOLGOZÁSUAK AZ AUTÓK

× A KOCSIK VISELKEDÉSE TERMÉSZETELLENES - MÉG AKKOR IS, HA EZ CSAK EGY ARCADE SZIMULÁCIÓ

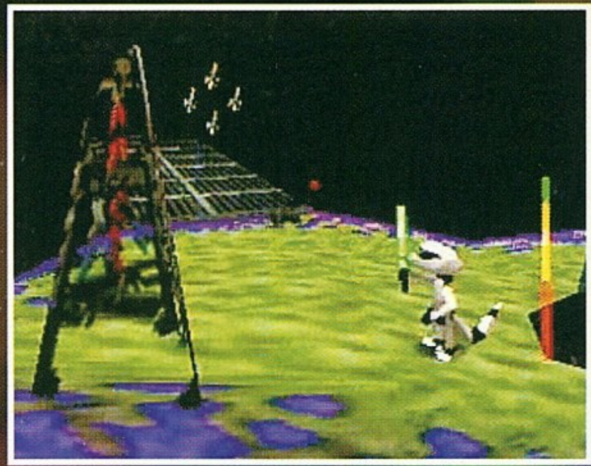
85%

Gex

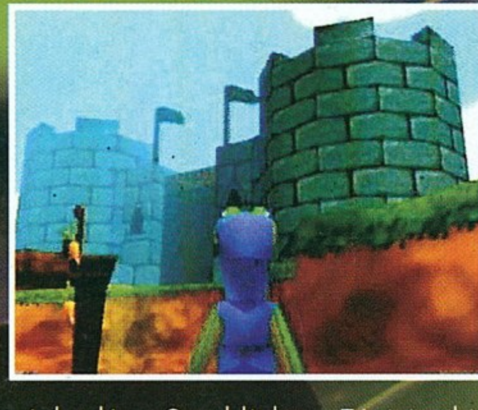
STAR "GEX" WAR

Enter the Gecko

Gexnek, a gekkónak már nem először szorítunk helyet újságunk hasábjain, és talán nem is utoljára. A ragadós nyelvű gyík a Mario által kitaposott ösvényen alakította karrierjét: annak idején egy remek 2D-s platformjátékban debütált, majd nemrég átnyergelt ő is 3D-be. Mint



emlékezetes, a PlayStation-ös Gex 3D-ről írtunk is két oldalt. Mielőtt feltennétek a kérdést, hogy a játék N64 verziójáról most miért csak egy oldalon számolunk be, rögtön meg is adom a választ: azért, mert a játék majdnem teljesen ugyanaz. Aki a játékmenettel kapcsolatos részletekre kíváncsi, az bátran vegye elő a tavaly májusi (hatodik) számunkat. No nem azért, mintha olyan nagy szükség lenne rá, ugyanis a szabályok egyszerűek: a pályákon bonusztárgyakat kell gyűjtögetni, amikért életeket kapunk, a továbbjutáshoz pedig távkapcsolókat kell összeszedni. Távkapcsolókat egyrészt a pályák kijárataitnál találunk, másrészt pedig bonuszok gyűjtéséért kapunk. S hogy miért éppen távkapcsolókra van szüksége egy gyíknak? A magyarázat a történetben rejlik.
Gex nem egy hétköznapi hüllő: ő az, aki (a játék korábbi részében) megmentette a Médiadimenziót a gonosz robotszörny, Rez pusztításától. Igaz, nem önzetlenül cselekedte



mindezt, hiszen Gexnek lételeme a TV-nézés, tehát nem nézhette tétlenül, hogy tönkretegyék a kedvenc szórakozását. De mintha Gex nem végzett volna tökéletes munkát! Rez ugyanis feltámadt poraiból, s ismét a Médiadimenzióban garázdálkodik.
A távkapcsolók tehát ahhoz kellenek, hogy megnyissák a Médiadimenzió kapuit, a TV-csatornákat. Az összekötő szintként működő dimenzió minden egyes TV-készüléke egy-egy pálya bejáratának felel meg. A meglátogatható TV-csatornákon



a legkülönbözőbb filmek díszletei közé léphetünk be: mindjárt kezdésnek kedves, ám halálos rajzfilmfigurák közé kerülünk, avagy egy kísértetkastélyba, ahol horrorfilmekből előlépett szellemek és zombik nyújtanak nekünk társaságot. Ellenük Gexnek csupán egyetlen fegyvere van: a hosszú farkával tud csattanós pofonokat osztogatni. Más a helyzet persze később a főellenségekkel: a nagyobb kapukat őrző főnököket mindig

valamilyen csellel kell leküzdeni. Elsőként három néger dobál minket energialabdákkal, melyek közül a kék színű golyót egyszerűen vissza kell pattintani.
Noha csupán 14 hagyományos értelemben vett pályát tartalmaz a kártya (ami tehát nem foglalja magában a bonusszinteket és a főellenségeket), a Gex 64 mégsem egy rövid játék. Mindegyik pályára 2-szer, 3-szor is muszáj visszatérni, attól függően, hogy mennyi kapcsolót kell az adott helyen keresni. Amikor pedig így visszatérünk, sokszor teljesen más utakat fedezhetünk fel. Néha küldetések is vannak: például az első rajzfilmes szinten öt darab lila gombát kell agyontipornunk ahhoz, hogy megjelenjen egy kapcsoló.
Ha nem vagyunk vele tisztában mire képes Gex, bizony könnyen elakadhatunk, ezért felhívnám a figyelmet Gex néhány alapvető tulajdonságára. Gyíkunk a farkával rugózva (duplán nyomva az ugrást) magasabbra tud ugrani! Egy valamire való gyíkhoz méltóan továbbá megvan az a képessége is, hogy bizonyos felületeken megkapaszkodjon. Ha tehát olyan falat látunk, aminek a burkolata valamiképpen eltér a többitől, ne habozzunk bevetni Gex tapadókorongjait. Ezeken kívül Gex nyelve is fontos szerepet kap: ezzel korrigálja (ha tudja) a túl rövidre méretezett ugrásokat, és ezzel a testrészével falja be a legyeket. A legyeket az út mentén található kisebb TV-kből lehet kiütni, melyek – attól függően, hogy milyen színűek – energiát, életet, vagy sérthetetlenséget adnak.
A Gex 64 tehát nagyrészt megegyezik a PlayStation-ön látottakkal: a grafikája se nem rosszabb, se nem jobb (ami mondjuk egy 64

bites gépnél lehet, hogy nem éppen pozitívum), a játékmenet is teljesen ugyanaz, és még a zenén sem változtattak. Van azonban olyan, amivel csak az N64 változat büszkélkedhet! Na nem arra gondolok, hogy kihagyták a renderelt introt (meg még néhány bonuszpályát is), hanem arra, hogy az egyik pályát lecserélték.



A kung-fu filmekhez, a Star Warshoz, a Jurassic Parkhoz, meg a már korábban említett filmirányzatokhoz csatlakozott a tavalyi év nagy sikere, a Titanic. Rögtön az elején odalátogathatunk: ahol PlayStation-ön három titkos pálya volt a megmászható boltív tetején, ott kell keresni. Ez a pálya rádásul nem csak a díszleteiben mutatkozik újnak, hanem stílusában is: Gex búvárruhát kap, és a tenger alatt kezdi meg a távirányítók utáni kutatást. Egy jéghegy belsejében találjuk a Titanic helyszínt,



melynél a küldetés: felmászni a süllyedő hajó hátuljára.
A nintendós Gex-szel végül is az a legnagyobb baj, hogy a PlayStation verziónak a hibáit is örökölte. Hiába választjuk az opcióknál az automatikus nézetet, bizonyos helyszíneken a gép – se szó, se beszéd – rögzített helyre állítja be a kamerát. A fix nézeteket pedig ott rontották el igazán, hogy túlságosan is jól akarták képben tartani a hősünket, s a túlbuzgó "kamerás" a legapróbb mozdulatra is reagál. Egy pillanatra sincs nyugodt pozícióban a perspektíva, s minthogy az irányítás mindig a nézőponthoz igazodik, elvesztjük a viszonyítási alapunkat a 3D-s terepen. (El lehet képzelni, hogy ez milyen végzetes tud lenni, amikor mondjuk egy vékony rúdon egyensúlyozunk.) Mindehhez még hozzájönnek a külön a nintendósok részére prezentált extra bugok, mint amikor mondjuk beragad a hang, vagy a nézet, minekután talán mondanom sem kell: többet vártam a 64 bites Gextől.

V.Z.

GEX 64

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE (VAGY KÓDSZÓ)

✓ FIFIKÁSAN MEGTERVEZETT PÁLYÁK
× A KAMERAKEZELÉS VÁLTOZATLANUL ROSSZ A PLAYSTATION VERZIÓ ÓTA

82%



STARSHOT

Nem tudom ki hogy van vele, de én – ha játékokról van szó – nem túlzottan lelkesedek az elvont dolgokért. Ha nekem egy üstökösöket dobáló űrzsonglőrt kell alakítanom, akivel többek között a szovjetek által fellőtt Leika kutya szellemét kell felkutatnom, akkor azt enyhén szólva degeneráltnak tartom, és nem pedig humorosnak. A Starshot esetében egyszerűen nem tudom eldönteni, hogy most valakinek túlzott "agymenése" volt, vagy pedig éppen ellenkezőleg: ötletek híján mindent beraktak a játékba, ami az alkotóknak az eszükbe jutott...

Már a bejelentkező képsor sem mindennapi. Egy űrhajót látunk közeledni egy bolygó felé; a kapitány tűzparancsot ad ki, s máris elindul egy rakéta a bolygó egyik szigete felé. A becsapódás már úgy tűnik elkerülhetetlen, ám akkor a rakéta hirtelen megáll, és átalakul egy automatizált, modern hirdetőoszloppá. Fellélegezhetünk: csupán egy cirkusz érkezett a planétához. A parádé azonban nem sokáig tart, ugyanis néhány robot jelenik meg, akik pillanatok alatt ripityára lövik az oszlopot. A cirkuszigazgató – fenn a hajón – persze pokolian dühös lesz, s leküldi az egyik robotját (merthogy ebben a cirkuszban robotok lépnek fel), s vele együtt a genetikailag kikísérletezett, ám félresikerült szuperharcost, aki mint zsonglőr van ott alkalmazásban. Willfall, a lejárt szavatosságú robot, és Starshot,



a különleges zsonglőr tehát útnak indul megkeresni, ki is tett keresztbe a cirkuszuknak...

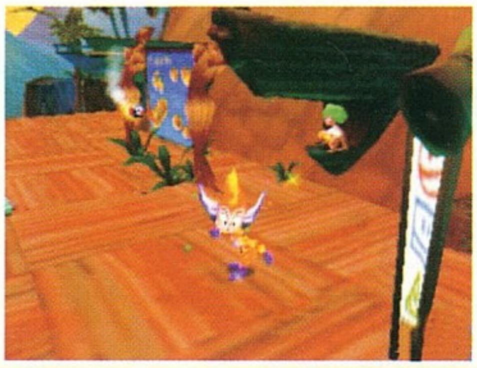


A lényeget tekintve tulajdonképpen ugyanarról szól a játék, mint mondjuk a Banjo-Kazooie: mászkálni, úszni, repülni, s így összegyűjtve a bónuszokat eljutni az a pálya egyik pontjától a másikig. Mielőtt azonban bárkit is félrevezetnék, a Starshot jóval alulmúlja a Banjot. Nagyjából úgy aránylik hozzá, mint a Trabant a Ferrarihoz – de erre majd az értékelésnél úgyis kitérek.

Starshotnak egyetlen különleges fegyvere van: az általa dobált kék csillagokat távirányítani tudja. Ez annyit tesz, hogy amíg nyomjuk a B-t, addig továbbra is irányíthatjuk a lövedéket. A másik lényeges dolog a repülés, amihez (duplán lenyomva az ugrást) a rakéta-robotot, Willfly-t hívhatjuk segítségül – már amennyiben van nálunk olyan sárga bonusz, ami a repüléshez kell.

Nos, tehát ott tartottunk, hogy megérkeztünk az első helyszínre. A Tensuns nevű planétán trópusi környezet fogad minket: sárga homokfövény, hullámzó tenger, pálmafák – a grafika itt még nem is tűnik rossznak. Apró szigeteken járunk: a szigetek közt fából készült pallók kacskaringóznak, s ezek akadályozzák meg, hogy mondjuk beleesve a tengerbe egy cápa ebédjévé lépjünk elő. Ha elég ügyesen egyensúlyozunk (ami az irányítás miatt nem éppen könnyű), hamarosan rábukkanunk az ellenségre: egy rivális cég, a Virtua Circus okozta a kellemetlenséget. Ismét a hajón a cirkuszigazgató nyomban kapcsolatba is lép Wolfgang von Ravellel, a konkurencia főnökével, aki azonban őt szóra sem méltatja – hát akkor legyen háború!

Az első feladatunk, hogy az ellenség cirkuszát eltávolítsuk. Fel kell kutatni egy barlangot, onnan hatástalanítani kell az ellenség védőpajzsát, majd utána el kell oldozni a cirkuszhajó lábait a talajtól. S hogy ez utóbbit hogyan tehetjük meg? Mi sem egyszerűbb: csupán fel kell hívnunk a cápák figyelmét a gumimatracon sütkérező robotokra, akik véletlenül épp a lábak mellett süttetik bronz barnára a hasukat...





Ezzel kész az első helyszín, ám a történet az öt további planétán is hasonló stílusban folytatódik. Időközben egy újabb nehézség jön a képbe: végrehajtó érkezik a hajóra, akitől a cirkusz csak úgy menekülhet meg, ha biztosítva lesz a teltház. A továbbiakban tehát azon kívül, hogy a szó szoros értelmében harcot kell vívnunk a konkurenciával, mindenhonnan be kell gyűjtenünk még valami extra ritka cirkuszi látványosságot is.

Az egész egy kicsit kalandjátéknak is mondható, hiszen igen sűrűn kell használnunk az R-gombot, amivel egyrészt az adott bolygó lakóival állhatunk szóba, másrészt pedig gépeket működtethetünk. A beszélgetések során feladatokat kapunk, illetve mi magunk adhatunk másoknak: például ahhoz, hogy bejussunk a Fegyver Expo gyakorlóterére, meg kell kérnünk egy szabotőr robotot, hogy irányítsa az egyik óriás-tankot a tér falának, melynek aztán az ágyúcsövéről lehet beugrani... Ha egyébként netán nem tudjuk valahol, mi a következő teendő, mindössze egy légballont kell felkeresnünk, ott lesz felvilágosítás.

Életeket nem számol a gép: ha elfogy a zöld lángként szimbolizált energiánk, az utoljára elhagyott fénysugárhoz kerülünk vissza. Ezek a sugarak a hajónkról jönnek, s más jelentőségük is van: beléjük állva (az R-rel) bármikor visszatérhetünk az űrhajóra. Az űrhajó legénysége – az igazgatón kívül – néhány robotból áll. Közülük leginkább csak a pilóta hologramjára van szükség: vele választhatjuk ki az úti célt – igaz, kezdeten csak egy bolygót. Több ilyen cél csak az után lesz, hogy a második pályán csatlakozik hozzánk a kék TV-néző robot, aki a világ összes csatornáját figyelemmel kísérve mindig tudja, hol van valami érdekes. A sötétkék robottal a küldetések lényegét magyaráztathatjuk el. A golyófejjel



a mega-üzemanyagok (piros piramisok) hollétéről kaphatunk információt – ahhoz, hogy a Földre eljussunk, legalább 100 gallon üzemanyagot kell összeszedni.

A Starshot – függetlenül szürrealista sztorijától – lehetett volna jó játék is, de sajnos nem csak a történet debil, hanem a látvány is. Felismerhetetlen fajtájú lények mindenütt, s csak a hatalmas színforgatag a háttereken, semmilyen értelmes forma. Az első pályát kivéve a felhők fölött, avagy a csillagok között lebegnek a platformok, s jellegtelen, sematikus textúrákból vannak összerakva az épületek. A grafikánál csak az irányítás lehangolóbb. Hősünk – a hosszú léptei miatt – igencsak megkésve reagál az ugrás gombjára, nehezen lehet megszokni a mozgását. Ráadásul menet közben állandóan állítgatni és zoom-olgatni kell a kameranézetet (Z+A,B), merthogy az már túl nagy luxus lenne, ha a gép automatikusan a terephez igazodna. Az "operatőr" pedig amúgy is selejtes munkát végez! Számtalanszor beragad egy-egy tereptárgy mögé; például bemegyünk a cirkuszhajó alá, mire a hajó oldalát láthatjuk premier plánban, közben meg a hajtómű lángjánál hősünk szénné ég. Az Infogramesnek bizony még sokat kell tanulnia a Rare-től.

V.Z.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA

✓ SOKFAJTA FELADAT, NEM ÉPPEN SZOKVÁNYOS MEGOLDÁSOK
× IDÉTLEN TÖRTÉNET, BORZALMASAN BÉNA IRÁNYÍTÁS

60%

A STAR WARS figurákra vonatkozó hirdetés ugyan most kimaradt, de azért ha találtok pár régi eladásra szánt cuccot, hívjátok a 3-49-48-47-es számot!

Csevegő



Képek a DRIVER játékból

Hát ennyire nehezen még nem készült el 576 KONZOL, ezt a szerencsétlen Csevegőt is az utolsó nap utolsó órájában írom. Ha a CoVboy így folytatja tovább, és így el fogja húzni a Kbyte készítését, akkor vagy lehúzom a rolót, vagy megtanulok két nap alatt "főszerkeszteni". Na, nézzük, mit gyűjtött itt nekem össze ez a Bagó gyerek...

Kedves Martin, meg 576 Konzol!
Az újság tényleg szuper, ezért nem is ragoznám... Az újságot kritizálóknak meg annyit, hogy:
1., Az egyetlen magyar lap, ami a konzolokkal foglalkozik.
Ez igaz. Nem is tudom, mikor jön ki végre egy igazi konkurencia, amely tovább inspirálna minket a még jobb színvonal eléréséhez.
2., Ezt olyan szinten teszi, hogy tényleg öröm olvasni.
Tulajdonképpen "letterem" lényege az alábbi kérdéshalmaz:
1., Mikor lesz végre valami jó kis stratégiai program (Red Alert, Settlers) N64-re?
Te gyerek, hát a Red Alert már ezer éve fut, meg van C&C is, meg Warcraft is, meg Z is, és ezekről már írtunk is. Ugye csak ugratsz engem, hogy még nem láttad őket?
2., Miért csak szegény Vári Zoli ír N64-es cikkeket?
Egyszerű: a szerkesztőségnek csak egy N64-e van, amit ki tud rakni tesztelőhöz, és a választás Vári komára esett. Ő ugyanis N64 rajongó. A többieknek mind PS-je van.
3., Szerintem jópofa ötlet lenne egy stáb fotó, rövid leírásokkal a tesztelőkről.
Egyszer talán lesz stábfotó, de hidd el, addig jó neked, még nem látod ezeket a fejeket. Egyébként a szerkesztőségben – rajtam kívül persze – senkiért nem kapkodnának Hollywoodban, szóval semmi extrát ne várj!
4., A százalék fölé, vagy alá odaírhatnátok a fejlesztőt és az esetleges Net címet az áttekinthetőség kedvéért.
Minek írjuk oda? Ennyire lusta lennél, hogy nem tudsz rákeresni egy játék nevére? A konzolosok többségének nincs Internet hozzáférése, ezért nem értem, hogy miért lenne így a dolog "jobban áttekinthető". Én mindig mindent megtalálok a Neten, szerintem neked is megy a dolog. Ajánlom a Yahoo-t.
5., A Squaresoft nem akar békét kötni a Nintendoval? Üdv a szerkesztőknek és az olvasóknak is. Csak így tovább! Cseke Bálint, Budapest
Jelenlegi információink szerint nem akar, sőt, a SONY-tól is függetlenné akar válni némiképp.

Helló mindenki a Konzolnál!
Hosszas gondolkodás után rászántam magam arra, hogy írjak nektek egy levelet. Van egy PSX-em (melyet akkor vettem, amikor meguntam a PC upgradelését), s sok kellemes órát (éjszakát) töltöttem társaságában. Akkor kezdtem el venni az 576-ot, amikor rádöbbentem, hogy fogalmam sincs melyik lehetne a következő játék, amit megveszek (ez legfőképp azért aggasztott, mert 13000 Ft nem kis pénz, ha ezt nem olyanra adom ki, amivel min. 95%-osan elégedett vagyok, akkor vagy eladom (fél áron az új játékot), vagy kezdek gyűjteni a következőre). Azóta teljesen elégedett vagyok a lappal, szerintem egyre jobb lesz. Ez kivételes, és talán annak is köszönhető, hogy nem indítotok ideig-óráig fennálló rovatokat, csak játékokkal foglalkoztok és az írógárda is állandó.
Ennyi idő alatt azért kialakultunk, mint púpos gyerek a prés alatt. Egyébként és is utálom azt, amikor egy magazinban ötszáz különböző rovat van, aztán egyiknek sincs se vége, se eleje. Csak a sok reklám választja el őket egymástól – ha nem figyelsz, meg sem találod egy teszt végét.
Sokan kritizálják az újság ár/érték viszonyát, ezzel én nem értek egyet. A főbb játékokról írtok (vagy talán az összesről), s én nem hiszem, hogy akad olyan ember, aki havonta 10-15 játéknál többet akar venni (na jó, csak a PSX-eseknek van ennyi cikk). Másrészt az 576 Ft kissé soknak tűnhet, de ezért áttekintést kapunk a legfrissebb konzolos játékpiacról, méghozzá igen színvonalasan. Szerintem a cikkek humorosak, jók, mindent tartalmaznak amit csak kell, s az értékelések is korrektek (legtöbbször). A lapok (papír) minősége kiváló (az egyetlen újság, amelyiknél ez megmaradt Ti vagytok!). A reklámokra – újfent véleményem alapján – semmi szükség nincs. Kifejezetten zavaró a cikk-reklám-reklám cikk... Másrészt ha gyűjtöd a számokat (ezzel valószínűleg legtöbben így vannak), gyűjteményes, enciklopédia jellegű lesz, pl. egy évfolyam. Akinek egyébiránt nem tetszik az újság, nem értem miért veszi meg.
Ha nem lennék olyan vak marha, hogy előbb elolvastam volna a leveled folytatását, nem írtuk volna le mindketten ugyan azt a gondolatot. Mindegy, a dizájn marad így.
Más. Néhány kérdés:
1., Kompatibilis a PSX a 100 Hz-es technológiával?
Nem tudom, mi az a 100Hz-es technológia. Nem vágom ezt a PC-s kérdést.
2., Ha külsőt változtattok, ugye minket olvasókat is megkérdeztek?
Nem kérdezünk meg titeket. Tervezőnk, Dénes ízlése tökéletes, nekem is vannak király ötleteim, ezért nem hiszem, hogy valaki tudna érdemben javaslatot tenni – már olyat, ami nekünk nem jutna eszünkbe. Ha valami nem tetszik, és sokan kritizálják, úgyis dobni fogjuk. Soha, soha a világon nem született még úgy sikeres magazin, hogy először megkérdezték volna az olvasókat, ki mit szeretne. Ehelyett kijött a lap, és ha tetszett, sikeres lett.
3., A nálunk kapható PSX-ek viszik az NTSC lemezeket is? (Ha igen, hol lehet progit kapni, ha nem, hol lehet hardvert szerezni?)
A lemezeket viszik, de csak fekete-fehérben. Ha viszont van olyan TV-d, ami tudja az NTSC-t, meg egy SCART kábeled, akkor nincs gong. Sőt, a 7502-eshez már az sem kell. Hardvert olyan országokban kapsz, ahol a TV norma NTSC (Japán, USA). Szoftvert hivatalosan nem kaphatsz Magyarországon, mert minden PAL-os és NTSC-s játékra RÁ VAN ÍRVA, hogy csak az adott területen használható és forgalmazható.
4., Látunk-e a továbbiakban Appaloosa híreket (engem marhára érdekel!)?
Ha majd szólnak, hogy menjünk, megyünk!
5., Mennyi idő, míg egy NTSC játék átkerül PAL-ra? (Meg nem erősített hírek szerint a Ridge Racer Type 4 már megvan NTSC-ben.)
Általában 2-6 hónapot számolhatsz, de van, ami át sem jön. RRT4 december óta van nekünk, nyáron jön a PAL verzió.
6., A megjelenő játékoknak kb. hány százalékáról írtok (csak a PAL verzióból)? Szívélyes üdvözlettel: Andy Boy, alias Kósa "Racer" Endre, Budapest
Bártan állítom, hogy 90%-ról (az első szám előtt kijött játékokról nem írtunk, meg néhány jelentéktelen dolog maradt ki).

Helló Martin!
Én is megveszem a Konzolt, mert a maga kategóriájában a legjobb lapnak tartom, és nem fogom megkérdezni – most mint a legtöbben – hogy miért nincs Demo CD, poszter, stb. Elsősorban azért, mert ezerszer leírtad, másodszor ez így jó ahogy van. SZUPER!
Inkább azt szeretném megkérdezni, hogy a jövőben lesz-e még olyan hasonló szuperlatívusz, mint a Metal Gear Solid? Sok NTSC játékot végigjátszottam már, ami meg sem jelent Európában, ez miért van? Mi az oka, hogy ez megjelenik, az nem? Maradok továbbra is hű olvasótok és sok sikert a jövőben: Flaksza, Pécs.
Jó kérdés, nem tudom. Vérzik a szívem, amikor látom, hogy Japánban milyen király stuffok jönnek ki, melyek ide el sem jutnak, vagy csak nagy késéssel. De igazán titeket sajnállak, "die-hard" játékosokat, hiszen sokan soha nem kerültök abba a helyzetbe – most nem rád gondolok – hogy ezeket a csodákat kipróbálhassátok. Ez a sok késés, névváltoztatás és "belekontárkodás" bizonyos progikba nagyon idegesítő. Néhány olyan "okostóni" dönt ezekről, akik szerintem nem értenek semmit a lényeghez.

A HÓNAP LEVELE

Tengermély tisztelettel üdvözlöm az 576 Konzol szerkesztőgárdáját!
A néhány hete bennem érlelődő gondolat – miszerint az aktív, a "közélet" eseményei iránt élénken érdeklődő patrióta és lelkes (amatőr) játékos igenis reflektálja le a maga módján a világ őt érintő eseményeit – materalizálódása eme levél. A szerkesztőstáb (figyelj, Martin!) és a kicsit csiszoltabb stílusú olvasóréteg szürkeállományának védelme érdekében terjesztem elő javaslatomat: ezentúl lehetőleg csak az újság és a fentebb taglalt üdvössége érdekében ejtett – tehát építő jellegű kritikákkal foglalkozzatok érdemben. A szerkesztőnek ideg, a begépelőnek feles fáradságot plusz ugyanannyi ideg (nem, Bagó Peti ?), a józan olvasó – kvázi pl. én – szintén csak bosszankodhat , és belevágna egy embereset az Igénytelen buta agyába. Erről ennyit – béke poraira.
Jéééézus, hát te egy Isten vagy! Te olyan gyönyörűen fogalmazol, mint nagy példaképem, Dániel "Sorell" Miklós néhai szimulátoros cikkeiben, melyeket éjszakákon át olvasgattam, hogy valamicske rám ragadjon a Mester hagyatékából, és görcsösen küzdöttem azért, hogy a vélhetően egyszerűbb szóvirágokhoz szokott olvasótábor is kellőképpen vevő maradjon újonnan bevezetett stílusomra! Még fénykoromban, mondjuk a "Damocles" cikkem idején is csak ugattam – mit ugattam, épp csak a szikráit csiholtam – ennek az elképesztően tudományos, bizonyos lelki fejlettségi szint alatt csak többszöri nekifutás után, de egyébként is csak ködösen értelmezhető mondatszerkesztő módszer rejtelmeit, melyet Ajkai Örkény barátom vitt tökélyre William Gibson műveinek fordítása során. De kár, hogy szegedi vagy! Most ebben a pillanatban felvennélek tesztelőnek! Nem tervezed a felköltözést (ugyanis a szoros határidők miatt nem tudok vidéki tesztelőket foglalkoztatni)? Havi 4-5 oldalt garantálnék...
A játékokról írt ismertetők körül – nyugodjatok meg – semmiféle anomália nincsen, aki egy minimális kis empátiás készséggel rendelkezik a szerkesztők lelkivilága és munkája vonatkozásában , az jól tudja, hogy egy ismertető megírásának a célja (meglepő módon): az ismertetés. Ez a kérdéskör már pár alkalommal ízekre lett bontva, az ábra világos, úgyhogy valóban nincsen az e témakört feszegető kérdések vonatkozásában további értetlenkedő – méltatlankodó levelek megválaszolásával fáradozni. Ez így van! (Azt csak zárójelben jegyzem meg – kizárólag saját magam nevében – ,hogy az én véleményem kialakítását egy játék tekintetében jelentősen befolyásolja a tesztelő értékelése, tudván azt, hogy lelkiismerettel és lelkesedéssel végzi a munkáját, ez nevezhető a bizalom jelének.)
Köszönöm a türelmet, az újság így korrekt, ahogy van, további sikeres munkát és kitartást nektek! Csáó! Vas Ádám, Szeged
Ádám, most azonnal felszólítalak – saját folytatásért könyörgő belső lényem és az értelmes írott formában közzétett olvasói levelekért szomjazó főszerkesztői lelkem nevében –, hogy minden hónapban írj egy levelet. A témát te választod. Azt akarom, hogy a sok megtévedt, vehemens, végletekig elmenni hajlandó Nintendo 64-es tulajdonos, a sok fiatal, de kizárólag csak a saját maga által elfogadhatónak ítélhető szemléletet képviselő, sokszor nyomdafestéket is alig tűrő konzoltulajdonos levele mellett első helyen szerepelj a Csevegőben.

Helló Martin! Most bevallom – puszta kíváncsiságból írok. Az érdekelne engem nagyon, hogy mi a helyzet a Thrill Kill nevű játékkal? Kétszer írtál róla, s mind a kétszer oda voltál tőle. Végül hírt adtál róla, hogy nem fog megjelenni. Na, most két hete hozzá jutottam ehhez a játékhoz és egyből az jutott eszembe: mégis megjelent? Mi van Martin? Miért nincs benne az újságban? H.G., Máza.
Háj HG! Nagyokat szoktam derülni, amikor ilyen levelek jönnek, mint a tiéd, mert szinte minden hozzád hasonló "másolós" fiúcska ír egy levelet, amikor végre sikerül megszerezniük egy-egy kurrens játékocskát. A szöveg mindig ugyanaz: "Martin, csak tudatni akarom veled, hogy nekem már megvan a pl: Ehrgeiz, de ti még nem írtatok róla". Erre azt szoktam válaszolni, hogy nekem is megvan, de már 3 hónapja (a TK mondjuk fél éve), csak azért nem írok róla, mert nincs PAL verzióban. A Thrill Kill-t egyébként én hoztam be az országba először, sőt, az NTSC és a PAL verziót is, de ezt a játékot nem adták ki, tehát nem létezik! Valaki külföldön kilopta, de az is lehet, hogy a csalódott fejlesztőbrigád terjesztette el a feketepiacon. A kontaktom az Electronic Arts-nál (ők törölték a játékot végleg, soha, semmilyen cég sem adhatja ki) kifejezetten felkért, hogy ne feszegessem a Konzolban a TK témát. Aki meg tudja szerezni, az örülhet, aki nem, az...

... Szóval, az úgy volt, és úgy kezdődött, hogy megjött az új Konzol és ez újabb levélírásra sarkallt. Hazafelé tartok éppen a barátnőmtől, mikor villámként hasít belém a gondolat: úristen 25.-e már elmúlt, lehet, esetleg, talán??? Igen!!! Megjött! Na nem "az". Sőt a barátnőmnek sem (vagy lehet, hogy igen? Ki érti a nőket?). Büszkén jelenthetem, hogy nekem "fehérholló" macskám van. Várjál, megmagyarázom. Szóval, olyan ritka mint a fehér holló. Olyan macska, aki tűri, hogy a partnere PSX-ezik. Na az enyém olyan! Imádom!
Hát akkor rá is térhetnék a lényegre, ugyanis megint van egy ötletem, ami elbírálásra vár. Éppen a 98/szeptemberi csevegőn nosztalgiáztam – és eszembe jutott valami. Gabor a poo kilépett az újságból. Lényegében úgy, hogy csak a cikkein keresztül ismertük. És a múlt idő már marad is. Szóval arra gondoltam, hogy mivel a KONZOŁ-t főleg a teremtés koronái olvassák, és ugye enyhén vizuális típusok vagyunk, ezért meg kéne ereszteni egy stábfotót. Nem kell rögtön áprilisban, ráér mondjuk a duplaszámban? De akkor úgy, hogy legyen egy igazolványkép-szerű fotó és mellette egy kis jellemzés. Úgy ahogy egy régebbi kilóbájtban is volt. Naaa?
(Amíg a Martin gondolkozik a válaszon, gyorsan el kell mondanom, hogy a Veres Miki egy isten. Először is megszerezte az Final Fantasy 8-at, s azóta itt nyomjuk japánul... De ami még érdekes: tavaly nyáron végre volt egy kis időm játszani, s akkor a Martinnal egyetemben végigvittem a FF7-et. Végre elégedetten dőltünk hátra, hogy minden titok megfejtve, minden fegyver felvéve, ennél már nincs több. És akkor a napokban berontott a Veres Miki, hogy randevúzott Yuffie-val, meg talált egy második tengeralattjárót. Hehe. A megoldást valamelyik soron következő számunkban találjátok majd – Bagó Péter.)
Ja, szóval igaza van a Bagónak: csak a Mikiről lesz fotó. Mert ő egy isten! Senki a világon nem tud többet nála a FF7-ről, még a Squaresoft "helpline" üzemeltető sráca sem! Tudom, mert rákérdezetem nála pár dologra! És akkor a Veres meg itt nyomul mindenféle mentett állásokkal, amiben Yuffie-val randizik! Most meg állítólag Barret-et próbálja felszedni...
Azt írtad, hogy az MGS PSX-en a tökély, nincs nála jobb, etc... Kérdem én: az FFVII és az MGS közül melyik a jobb? A többi dologgal, majd legközelebb foglalkozunk, addig is házi feladatként csináljatok egy újságot. Kőrösi "Gamer" Bálint, Székesfehérvár.
Mind a kettő jó, de nem összehasonlítható. Mindkettő "alapmű". A MGS-ot mondjuk a Syphon Filter-rel lehet összehasonlítani, de ne kérdezd, hogy melyik a jobb?!

Most gyorsan be kell fejeznem, mert olyan köhögési roham jött rám, hogy ha orvoshoz mennék, azonnal új főszerkesztőt javasolna a főnökömnek. Mert a régi max. egy hónapig húzza már...

Martin

576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK : 35-90-576





576 KBYTE A PÓLUSBAN!

Pólus Center, Center Court 237 Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



576 KBYTE A MAMMUT BEVÁSÁRLÓKÖZPONTBAN

Budapest, II. kerület,
a Széna téren
2.emelet, a Libri
könyvesbolt mellett
Telefon: 345-80-76

INFO '99

Az INFO '99

Nemzetközi Informatikai és Kommunikációtechnikai Szakkiállítás a XXI. század csúcstechnológiáját kínálja látogatóinak.

Válasszon a kínálatból!

- Információtechnológia
- Adat- és telekommunikáció
- Repro- és másolástechnika
- Multimédia
- Tanácsadás és információ

1999. április 27-30.

Budapesti Vásárközpont

Nyitva tartás:
naponta 10.00–18.00 óráig

HUNGEXPO

www.info99.hu

A tavasz informatikai szakkiállítása.

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.......................példányban
Megrendelő neve:..
Címe:...
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576 KByte



ISSN 1417-9296